DARK HERESY™

UN JEU DE RÔLE DANS LES TÉNÈBRES
DU 41e MILLÉNAIRE

001-010-intro.indd 1 29/08/08 18:09:49

CRÉDITS

Conception et rédaction
Owen Barnes, Kate Flack & Mike Mason

contributions de
Dan Abnett, Gary Astleford, Alan Bligh, Ben Counter, John French, Guy Haley, Andy Hall, Tim Huckelberry, Andrew Kenrick, Mark Latham, TS Luikart, Chris Pramas & Rick Priestley

inestimable aide de
John Blanche, Alan Merrett & Rick Priestley

Remerciements Éternels
Chris Pramas et Green Ronin pour nous avoir guidés pendant ce voyage, Max Bottrill & le studio de design Games Workshop, Dave Allen, Robert Clark, Richard Ford, David Gallagher, Mal Green, Stuart Jeckle, Nick Kyme, Caroline Law, Karen Miksza, Dylan Owen, Lindsey Priestley, Rob Schwalb, tous ceux qui ont travaillé sur le jeu *Warhammer, le jeu de rôle*, Gilles Garnier de Edge et Christian T. Petersen de Fantasy Flight Games pour leur confiance & tous les playtesters (cf. page 397)

Couverture
Clint Langley

Illustrations intérieures et graphismes
John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Wayne England, David Gallagher, Des Hanley, Neil Hodgson, Paul Jeacock, Nuala Kinrade, Karl Kopinski, Stefan Kopinski, Clint Langley, Pat Loboyko, Mark Raynor, Adrian Smith, Paul Smith, Andrea Uderzo, Kev Walker & John Wigley

Cartographie
Darius Hinks, Andy Law & Mark Raynor

Graphisme et maquette originale
Mark Raynor

Responsable du projet
Zoë Wedderburn

Games Workshop

Responsable des licences
Owen Rees

Responsable des droits et des licences
Erik Mogensen

Directeur du service légal et des licences
Andy Jones

Fantasy Flight Games

Responsable du développement
Michael Hurley

Assistant développement
Jeff Tidball

Graphismes additionnels
Kevin Childress

Directeur de publication
Christian T. Petersen

Edge

Directeur de publication
Gilles Garnier

Bibliothèque Interdite

Omnimessie
Mathieu Saintout

Graphisme additionnel
Stéphanie Lairet

Techmarine
Jérôme Gloton

Traduction et relecture
Michaël Croitoriu, Julien Drouet, Cédric Ferrand, Nathalie Huet, Sandy Julien et Jérôme Vessiere pour Kaneda

La Bibliothèque Interdite tient spécialement à remercier Gilles Garnier pour son soutien, Mike pour son temps et Émilie pour l'avoir supporté.

Copyright © Games Workshop Limited 2008. Games Workshop, Warhammer 40,000, le jeu de rôle Warhammer 40,000, Dark Heresy, les logos de ces marques respectives, Rogue Trader, Dark Heresy et toutes les marques associées, ainsi que les logos, lieux, noms, créatures, races, ainsi que les insignes, logos et symboles de ces races, véhicules, armes, unités ainsi que les symboles de ces unités, personnages, produits et les illustrations des univers de Warhammer 40,000 et de Dark Heresy sont soient ®, ™ et/ou © Games Workshop Ltd 2000-2008, enregistrés en Angleterre et dans d'autres pays du monde. Cette édition est publiée sous licence Fantasy Flight Publishing Inc et Edge Entertainment. Fantasy Flight Games et le logo FFG sont des marques déposées de Fantasy Flight Publishing, Inc. Edge Entertainment et le logo Edge Entertainment sont des marques déposées de Edge Entertainment. Bibliothèque Interdite et les logos Bibliothèque Interdite sont des marques déposées de Bibliothèque Interdite. Tous droits réservés par leurs propriétaires respectifs. Cette traduction © Bibliothèque Interdite 2008.

Cette édition de Dark Heresy a été imprimée en incluant les errata de la version anglaise 1.0.

ISBN 978-2-9-1598992-2 Code Produit DH01

Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A

Pour plus de détails sur la gamme de produits Dark Heresy, découvrir notre sélection d'aides de jeu, d'interviews et de questions-réponses, rendez-vous en ligne sur :

www.dark-heresy.fr

001-010-intro.indd 2 29/08/08 18:09:51

Table des Matières

INTRODUCTION
- Le 41e millénaire 6
- Un combat pour l'âme de l'humanité 7
- Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ? 7
- Qu'y a-t-il dans ce livre ? 8
- Déroulement d'une partie 10

CHAPITRE I : CRÉATION DE PERSONNAGE
- Création d'acolyte 12
- Étape 1 : choix d'un monde natal 13
- Étape 2 : tirage des caractéristiques 23
- Étape 3 : choix du plan de carrière 24
- Étape 4 : points d'expérience et achat 28
- Étape 5 : naissance de votre personnage 31
- Étape 6 : commencer à jouer ! 39
- Exemple de fiche de personnage 0

CHAPITRE II : PLANS DE CARRIÈRE
- Démarrage 42
- Améliorations de personnage 43
- Adepte 46
- Arbitrator 52
- Assassin 58
- Ecclésiaste 64
- Garde impérial 70
- Psyker impérial 76
- Racaille 84
- Technoprêtre 90

CHAPITRE III : COMPÉTENCES
- Acquisition des compétences 98
- Compétences de base et avancées 98
- Description des compétences 100

CHAPITRE IV : TALENTS
- Acquisition des talents 112
- Groupes de talents 112
- Description des talents 112

CHAPITRE V : ARSENAL
- Argent 126
- Disponibilité 127
- Qualité 128
- Armes 129
  - Attributs des armes 130
  - Armes à bolts 132
  - Armes à fusion 133
  - Armes à munitions solides 134
  - Armes à plasma 135
  - Armes exotiques 135
  - Armes lance-flammes 135
  - Armes laser 136
  - Armes primitives 137
  - Lanceurs et grenades 137
  - Armes de corps à corps 138
  - Armes à décharge 141
  - Armes énergétiques 141
  - Armes tronçonneuses 141
  - Améliorations d'arme 141
  - Munitions 143
- Armures 144
  - Armures primitives 144
  - Armures pare-balles 144
  - Armures composites 145
  - Armures carapace 145
  - Armures énergétiques 145
- Équipement 146
  - Vêtements et objets personnels 146
  - Stimulants et articles consommables 148
  - Outils 150
  - Services 152
  - Soins médicaux 152
- Cybernétique 153
  - Prothèses et organes bioniques 153
  - Systèmes implantés 154

CHAPITRE VI : POUVOIRS PSYCHIQUES
- Types de psykers 158
- Mesure des capacités psychiques 160
- Utilisation des capacités psychiques 161
  - Surpuissance 164
  - Maintien des effets psychiques 164
  - Détection des pouvoirs psychiques 164
- Pouvoirs psychiques 164
  - Pouvoirs psychiques mineurs 164
  - Les disciplines psychiques 164
  - Format des pouvoirs 165
  - Pouvoirs mineurs 165
- Disciplines psychiques 169
  - Biomancie 169
  - Divination 171
  - Pyromancie 174
  - Télékinésie 176
  - Télépathie 178

CHAPITRE VII : RÈGLES DU JEU
- Tests 182
  - Tests de compétence 182
  - Tests de caractéristique 183
  - Degrés de réussite et d'échec 184
  - Tests étendus 184
  - Tests de compétence opposés 184
  - Les circonstances 184
  - Entraide 185
- Le rôle du destin 185
  - Utilisation des points de Destin 185
  - Dépense des points de Destin 185
  - Gain de points de Destin supplémentaires 185
- Investigation 186
  - Utilisation de l'investigation 186
- Combat 186
  - Les rounds, les tours de jeu et le temps 186
  - Détail du combat 187
  - Surprise 187
  - Initiative 187
  - Actions 188
  - L'attaque 193
- Blessures 199
  - Fatigue 199
  - Se faire assommer 200
  - Dégâts de caractéristique 200
  - Dégâts critiques 200
  - Dégâts spéciaux 209
- Dégâts et guérison 210
- Déplacements 211
  - Déplacements et environnement 212
  - Escalade 212
  - Sauts 213

001-010-intro.indd 3 29/08/08 18:09:54

Table des matières

Nage 214
Soulever et se déplacer 214
Dépasser ses limites 214
Lancer des objets 214
Éclairage 215
Vol 215

CHAPITRE VIII : LE MENEUR DE JEU
Le dur métier de MJ 218
L'Inquisition de l'Empereur 218
C'est l'œuvre qui fait l'homme 219
Beaucoup d'appelés et peu d'élus 220
Les thèmes de Dark Heresy 220
Minuit moins une 220
La corruption est partout 220
Savoir calcifié et technologie mystique 220
Il n'y a que la guerre 221
Chacun à sa place 221
Au service de l'Empereur-Dieu 221
Des héros aux hérétiques 221
Le décor adéquat 222
Petites et grandes hérésies 222
La gloire ou la fortune ? 227
Points d'expérience 227
Interaction 229
Compétences d'interaction 229
Utiliser les compétences d'interaction 229
La peur et la damnation 230
Points de Folie et de Corruption 230
Peur 230
Devenir fou 232
Degrés de folie 232
Traumatismes mentaux 232
Subir des troubles mentaux 232
Gravité des troubles mentaux 233
Types de troubles mentaux 233
Bienheureux les fous 235
Retirer des points de Folie 235
Corruption 235
Points de Corruption 236
Menaces morales 236
Le test de malignité 236
Mutations 236
Les Sombres Puissances 238
Khorne, Tzeentch, Slaanesh et Nurgle 238
Les serviteurs des Dieux Sombres 239
Les Sombres Pactes 239
Conclure le pacte 239
Votre marché avec les ténèbres 240
Pacte de désir 240
Pacte de domination 240
Pacte de savoir 240
Pacte de survie 241
Pacte de vengeance 241
Les Sombres Pactes et la corruption 241
Le masque des apparences 241
Invoquer le démon 241
Calculer le coût 242
Duper le démon 242

CHAPITRE IX : LA VIE DE L'IMPERIUM
L'ordre féodal 244
L'Adeptus Terra 244
L'Adeptus Ministorum 245
L'Inquisition 246
Planètes de l'Imperium 247
Types de planètes 247
Types de cultures 247
Le gouvernement planétaire 249
Population et apparence 249
Imperius Dominatus (carte) 252
Parcourir l'Imperium 252
Les voyages subluminiques 252
Voyager par le Warp 253
La communication 254
Les menaces pour l'humanité 254
Les disciples des Dieux Sombres 254
La mutation 254
La rébellion 255
Du désaccord organisationnel 257
La guerre 258
La Garde Impériale 258
La Marine Impériale 258
L'Adeptus Astartes 259
La Deathwatch 259
Les Chevaliers Gris 260
Foi et superstition 261
Le culte de l'Empereur 261
L'esprit de la machine 262

CHAPITRE X : L'INQUISITION
Organisation 265
Présentation générale 265
Les ordos de l'Inquisition 266
Les conclaves 271
Les factions 273
Les méthodes 274
L'organisation inquisitoriale 274
Les devoirs d'un acolyte 276
Les traditions 277
La symbolique 277
Us et coutumes du conclave Calixis 279

CHAPITRE XI : LE SECTEUR CALIXIS
Présentation 284
L'Hereticus Tenebræ 285
Le secteur Calixis (carte) 286
Scintilla 288
Présentation 288
La ruche Sibellus 291
La ruche Tarsus 292
Ambulon 294
Gunmetal City 296
Les déserts sauvages 298
Iocanthus 298
Port Souffrance 299
Skull le Magnifique et ses troupes 299
La Voix de Seth 300
L'abbaye de l'Aube 301
Les plaines arides 301
Sepheris Secundus 301
Le royaume de la misère 302
Icenholm 303
La mine de Gorgonid 303
La mine des Longues brasses 306
Le *Miséricorde* 307
Lieux principaux 308
Les puissances du secteur Calixis 310

001-010-intro.indd 4 29/08/08 18:09:56

L'Adeptus Terra 310
L'Adeptus Ministorum 310
L'Adeptus Arbites 311
La Rédemption 311
La maison Krin 311
L'Alliance Cestelle 312
La corporation DeVayne 313
La dynastie Machenko 314
L'Hégémonie Skaelen-Har 314
Le conclave Calixis 316
La cabale tyranienne 316
Komus, l'astre Tyran 317
Autres planètes du secteur 323

CHAPITRE XII : XENOS, HÉRÉTIQUES ET ANTAGONISTES
Traits 328
Description des traits 329
Mutations 334
Acquisition des mutations 334
Dramatis personae 336
Monstres et xenos 346
Animaux et vermines 349
L'au-delà 350
Possédés 355

CHAPITRE XIII : ILLUMINATION
Introduction et section du MJ 360
1re partie : Le Brazen Sky 362
2e partie : Débarquement planétaire 365
Voyage dans les Schistes 370
3e partie : La cathédrale noire 372
4e partie : La foi trahie 380
5e partie : Le danseur sur le seuil 384
PNJ et créatures 389

INDEX 392
INDEX DES TABLES 395
FICHES DE PJ 396

ENCADRÉS

Le 41e millénaire 6
Que faut-il pour jouer à Dark Heresy ? 7
Comprendre les jets de dés 9
Remarque importante sur le concept de réalité 10
Plans de carrière des Hors-monde 14
Plans de carrière des mondes impériaux 17
Plans de carrière des mondes-ruches 19
Plans de carrière des mondes sauvages 22
Pouvoirs psychiques de départ 26
Trait : Psyker assermenté 26
Trait : Implants Mechanicus 29
Une rude existence 30
Droitier ou gaucher ? 31
Divers noms pour divers usages 38
Promotions d'Adepte 46
Promotions d'Arbitrator 52
Promotions d'Assassin 58
Promotions d'Ecclésiaste 64
Promotions de Garde impérial 70
Promotions de Psyker impérial 76
Promotions de Racaille 84
Promotions de Technoprêtre 90
Les pouvoirs de Technoprêtre en termes de jeu 91
Véhicules de l'Imperium 102
Communiquer sans langage 107
Une ère de technologie ? 126
Devises calixiennes 127
Disponibilité et niveau technologique 128
Une galaxie en armes 129
Caler une arme 129
Degré de qualité des armes 130
Utiliser une arme sans son talent 131
Recharger les cellules énergétiques 136
Lancer une grenade 137
Aveuglement 138
Mauvaise manipulation 139
Degré de qualité des armures 144
Les vêtements dans l'Imperium 146
Usage abusif de stimulants 148
Mise en place des bioniques et des implants 153
Sorciers et psykers 159
Les psykers dans Dark Heresy 160
Suis-je un psyker ? 160
Psyconduits 162
Comme une seconde nature 179
Les abstractions du combat 191
Fuite 192
La carte tactique 194
La fureur du juste ! 195
Combiner les difficultés 197
Effets de la gravité 213
Les règles d'or 219
Jouer l'inquisiteur 219
Mille et une manières de connaître la peur 231
Le Chaos et le commun des mortels 236
Avertissement aux curieux 238
Les maîtres de la corruption 242
Structure et interactions de l'Imperium 246
Le parler de l'Imperium 247
Les psykers 249
Imperius Dominatus (carte) 250
Les capitaines chartistes 252
Les navigators 253
Au sujet de la sorcellerie 255
Au sujet des démons 256
Au sujet des xenos 256
Le Commissariat 258
Prêcheurs et confesseurs 261
L'organisation inquisitoriale 264
Excommunication 265
Les Sœurs de Bataille 267
Les Vaisseaux Noirs 271
Les PJ et leur promotion 274
L'organisation inquisitoriale 275
L'Exterminatus 276
Les us et coutumes en termes de jeu 279
Les Préceptes de Scintilla 280
Marius Hax, gouverneur du secteur 284
Utiliser le secteur Calixis en jeu 285
Le secteur Calixis (carte) 286
Le maître astropathe Xiao 292
Les armes de Gunmetal City 297
La reine Lachryma III 302
Les traditions du servage 306
Les castes du Miséricorde 308
L'archidiaconesse Ludmilla 312
Les grandes maisons 313
Niveau de Menace 330
Sorcellerie ! 246
Psychneuein – la souche Mara 254

001-010-intro.indd 5 29/08/08 18:09:58

Le 41e millénaire...

Depuis plus de cent siècles l'Empereur immobile siège sur le Trône d'Or de Terra. Il est le Maître de l'Humanité, par la volonté des dieux, et le suzerain d'un million de mondes grâce à la puissance de ses armées innombrables. Il n'est qu'une carcasse en décomposition, qui se tord et frémit sous les influx d'une énergie invisible venue du Moyen Âge technologique. Il est le seigneur charognard de l'Imperium au nom duquel mille âmes sont sacrifiées tous les jours afin qu'il ne meure jamais vraiment.

Suspendu dans cette dimension où il n'est ni tout à fait mort, ni tout à fait vivant, l'Empereur poursuit sa veille éternelle. Ses puissants vaisseaux de guerre naviguent au cœur des miasmes infestés de démons du Warp, sur les seules routes qui leur permettent de relier les étoiles lointaines, selon des trajectoires éclairées par les visions de l'Astronomican, qui sont elles-mêmes la manifestation psychique de la volonté de l'Empereur. Ses armées immenses livrent bataille en son nom sur tant de mondes qu'on ne peut les dénombrer et, de tous, ses soldats les plus grands sont peut-être ceux de l'Adeptus Astartes, les Space Marines bioaméliorés, la quintessence des guerriers. Leurs frères d'armes sont légion : la Garde Impériale et les rangs innombrables des forces de défense planétaires, les membres de l'Inquisition dont la vigilance ne faiblit jamais et les technoprêtres de l'Adeptus Mechanicus, pour n'en nommer que quelques-uns. Pourtant, ces multitudes suffisent à peine à contenir la menace perpétuelle et toujours présente des xenos, des hérétiques, des mutants...

et pire encore.

Être un homme en ces temps troublés, c'est être un individu isolé parmi des milliards d'autres. C'est vivre sous le joug du régime le plus cruel et le plus sanguinaire qui se puisse imaginer. Ne placez pas votre espoir dans les pouvoirs de la technologie et de la science, car tant de choses ont été oubliées qui ne pourront jamais être retrouvées. Ne comptez pas sur les promesses du progrès et de la raison car, dans ce lointain futur de sinistres ténèbres, il n'y a que la guerre. La paix n'existe pas au royaume des étoiles mais seulement une éternité de carnages sous le rire moqueur des dieux assoiffés de sang.

Un Combat pour l'Âme de l'Humanité

Bienvenue dans le monde de Dark Heresy, un jeu de rôle plein de dangers, de mystères et de violence, situé dans le lointain futur de ruines et de corruption de Warhammer 40,000. Vous êtes sur le point de vous embarquer dans de périlleuses aventures, en plein cœur des ténèbres du 41e millénaire. Vous vous trouvez en première ligne d'une immense guerre secrète. En tant qu'acolyte de la puissante Inquisition, votre mission sera d'éliminer tout ce qui peut menacer l'Imperium de l'Humanité. Vous devrez vous impliquer dans de mortels affrontements contre des hérétiques, des xenos et des sorciers. Vous serez confronté à la possession démoniaque et vous devrez lutter pour votre survie dans un inextricable réseau de conspirations et de traîtrises. Toutefois, la plus grande de toutes les menaces viendra peut-être de vos propres frères, car l'âme humaine est un terreau si fertile pour la corruption. Votre devoir sera d'être le berger de l'humanité, de la détourner des si nombreux chemins qui peuvent l'entraîner vers la damnation, sous la menace d'un bolter fumant s'il le faut.

Ne vous dérobez pas à votre noble vocation, aussi dure qu'elle puisse être. En ces temps désespérés, les mesures doivent l'être également et voici que s'ouvrent les plus noires années qu'ait jamais connues l'humanité. L'Imperium est assiégé de toutes parts, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur. C'est à vous de relever le défi et de faire la différence.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

À cet instant précis, vous vous demandez peut-être comment fonctionne un jeu de rôle et de quoi vous pourriez avoir besoin pour vous lancer dans l'action. Excellent ! Une saine curiosité est la marque des meilleurs acolytes (évidemment, le fait de survivre à ce que votre curiosité vous a permis de découvrir en est une autre). Eh bien, soyez assuré que le jeu de rôle est non seulement une activité amusante et excitante mais qu'il est également très facile d'apprendre à jouer. Dans ce livre, vous trouverez toutes les règles et les informations dont vous avez besoin pour démarrer ; vous avez donc déjà fait la moitié du chemin. Naturellement, si vous êtes simplement en train de compulser ce volume dans votre boutique de jeu ou votre librairie favorite, vous devriez l'acheter sur-le-champ. Pour commencer, cela témoignera de votre bon goût et, en plus de cela, vous pourrez faire entrer tous vos amis dans un monde nouveau, ludique et passionnant.

Vous avez peut-être déjà eu l'occasion de jouer à des jeux de rôle sur votre ordinateur ou votre console de jeu, peut-être même à *Warhammer, le Jeu de Rôle*, le cousin de celui-ci. Si ce n'est pas le cas, sachez tout d'abord qu'un jeu de rôle vous permet, à vous et à vos amis, d'endosser le rôle des héros autour desquels s'articule une histoire dramatique. C'est à vous de décider comment vos héros, ou personnages joueurs (PJ), agiront dans cette histoire. Depuis les paroles qu'ils prononcent jusqu'à leur manière de combattre en passant par leur apparence, c'est à vous et à vos amis de prendre leur destin en main.

Dans sa description, ce concept peut paraître assez décousu. Comment l'histoire va-t-elle se raconter ? Comment déciderez-vous de ce qui va se passer ? Que faire en cas de désaccord entre vous et vos amis ? C'est là la fonction de ce livre. Dark Heresy vous fournit les règles du jeu et vous décrit l'univers ténébreux et gothique du 41e millénaire. Vous y apprendrez comment créer votre personnage, anéantir les xenos, découvrir les plus hérétiques des secrets et bien d'autres choses encore.

Cependant, avant de commencer, vous avez une importante décision à prendre avec les membres de votre groupe d'amis : vous devez désigner un meneur de jeu (MJ). Il sera l'arbitre et le conteur principal, celui qui sera chargé de conduire le jeu. Le MJ ne joue pas de la même façon que les membres du groupe. Au lieu d'incarner un héros, il ou elle est là pour raconter l'histoire, présenter les situations, décrire les merveilles et les périls de la galaxie, jouer les autres protagonistes impliqués dans l'histoire et c'est lui qui a le dernier mot sur l'application des règles. Le meneur de jeu est peut-être le membre le plus important du groupe, vous devez donc le choisir judicieusement. Il doit être équitable, savoir s'exprimer avec verve et avoir de l'imagination. Il n'est pas inutile d'avoir également le sens du détail.

Que faut-il pour jouer à Dark Heresy ?

Quand vous serez prêt à vous lancer dans votre première partie, voici ce dont vous aurez besoin :

- Ce livre de règles
- Trois personnes (au moins) prêtes à jouer
- Un endroit tranquille pour jouer (autour d'une table, c'est l'idéal)
- Trois ou quatre heures libres
- Quelques dés à dix faces (au moins deux par joueur)
- Du papier
- Des crayons à papier et des gommes
- Des friandises à grignoter, des boissons, etc.

Vous pourrez trouver des dés à dix faces dans une boutique spécialisée. Si vous avez accès à un photocopieur, vous voudrez peut-être photocopier les fiches de personnage qui se trouvent à la fin de ce livre à l'intention de chacun des membres de votre groupe, mais ce n'est pas indispensable, vous pouvez également télécharger gratuitement des fiches de personnages imprimables sur notre site : www.dark-heresy.fr. Vous pouvez aussi acquérir le Dossier Inquisitorial, un livret de 24 pages entièrement dédié à votre personnage.

Afin d'aider les joueurs à visualiser l'action, vous pouvez également utiliser des figurines adaptées afin de représenter vos personnages et leurs ennemis lors des combats. Les figurines Citadel de la gamme Warhammer 40,000 de Games Workshop sont idéales pour cela.

Visitez http://fr.games-workshop.com pour plus de détails et pour connaître l'adresse des détaillants les plus proches.

Si vous êtes le MJ, vous devez bien connaître les règles expliquées dans ce livre. Vous en apprendrez plus sur votre rôle dans le **Chapitre VIII : Le meneur de jeu** et vous pouvez d'ailleurs commencer votre lecture par là si vous le désirez. Si vous avez déjà joué à *Warhammer, le Jeu de Rôle*, vous retrouverez beaucoup d'élé-

001-010-intro.indd 7 29/08/08 18:10:32

ments familiers dans DARK HERESY, mais sachez qu'il existe quelques différences importantes entre les règles de ces deux jeux.

Si vous êtes l'un des joueurs, continuez à lire. Le chapitre suivant vous guidera à travers les étapes qui vous permettront de créer votre alter ego du 41e millénaire. Il vous faudra à peine une demi-heure pour être prêt à jouer, mais si vous désirez en savoir un peu plus sur l'univers de DARK HERESY, lisez le **Chapitre IX : La vie de l'Imperium** et le **Chapitre X : L'Inquisition**.

Si vous vous interrogez encore sur ce que c'est que le jeu de rôle, ne manquez pas de lire notre exemple : **Déroulement d'une partie**, en **page 10**, qui vous donnera une idée assez claire de ce à quoi peut ressembler une partie.

QU'Y A-T-IL DANS CE LIVRE ?

DARK HERESY est divisé en treize chapitres. En voici le contenu :

INTRODUCTION

Vous êtes en train de la lire. Elle présente une vue d'ensemble de DARK HERESY et du jeu de rôle en général.

CHAPITRE I : CRÉATION DE PERSONNAGE

Il vous guidera à travers les différentes étapes de la création du personnage que vous interpréterez dans le jeu.

CHAPITRE II : PLANS DE CARRIÈRE

Les carrières sont la pierre angulaire de votre personnage. Elles déterminent ce que vous étiez avant de devenir un acolyte et définissent votre rôle au sein de votre groupe d'aventuriers. Dans ce chapitre, vous trouverez une description détaillée de tous les plans de carrière et toutes les explications sur la manière d'améliorer et de développer votre personnage dans le jeu.

CHAPITRE III : COMPÉTENCES

De l'Interrogatoire à la Technomaîtrise, chaque personnage peut utiliser un certain nombre de compétences acquises au cours de son existence. C'est ici que vous trouverez leur description.

001-010-intro.indd 8 29/08/08 18:10:39

Chapitre IV : Talents
Qu'il s'agisse de Biceps saillants ou d'une Foi inébranlable, chaque personnage possède des aptitudes particulières qui le rendent unique. Ce chapitre décrit tous ces talents en détail.

Chapitre V : Arsenal
Vous y trouverez la description d'un certain nombre d'outils, d'équipements, d'armes et d'armures que votre acolyte pourrait utiliser ou découvrir au fil de ses aventures.

Chapitre VI : Pouvoirs psychiques
Depuis la capacité de projeter des projectiles de flammes pyrokinétiques à celle de contraindre autrui à obéir à un commandement télépathique, les pouvoirs psychiques accordés par l'Empereur à quelques élus sont aussi rares que dangereux. Ce chapitre vous explique comment ils fonctionnent et ce qui se passe en cas d'échec.

Chapitre VII : Règles du jeu
Dans Dark Heresy, vous devrez vous défendre face à de nombreux hérétiques ennemis. Ce chapitre vous explique comment y parvenir. Vous y trouverez également des indications sur la manière d'effectuer des tests de compétence, d'utiliser vos points de Destin et d'accomplir toutes sortes d'actions liées aux règles du jeu.

Chapitre VIII : Le meneur de jeu
Dans tout jeu de rôle, le MJ occupe une fonction bien particulière ; ce chapitre vous explique comment l'assumer. En plus de conseils sur la manière de faire progresser une campagne dans Dark Heresy et d'être un bon meneur de jeu, vous y trouverez également des règles relatives à la corruption et à l'attribution des points d'expérience.

Chapitre IX : La vie de l'Imperium
Ce chapitre vous offre la description de l'Imperium du 41e millénaire, dans toute sa glorieuse décrépitude ravagée par la guerre.

Chapitre X : L'Inquisition
Dans Dark Heresy, vous incarnerez un acolyte de l'Inquisition. Vous trouverez ici la présentation de cette mystérieuse organisation ainsi que toutes sortes d'informations essentielles.

Chapitre XI : Le secteur Calixis
Le secteur Calixis est la région de l'espace impérial dans laquelle se situe l'action de Dark Heresy. Dans ce chapitre, vous découvrirez ce secteur dans son ensemble, avec la description détaillée de trois planètes clés. Le MJ devrait y trouver une foule d'idées et de références pour enrichir ses scénarios.

Chapitre XII : Xenos, hérétiques et antagonistes
La galaxie fourmille de créatures mortellement dangereuses. Vous trouverez dans ce chapitre la description, l'histoire et les profils d'un certain nombre d'individus et de monstres que les joueurs pourront rencontrer dans le secteur Calixis.

Chapitre XIII : Illumination
Il s'agit d'un scénario préliminaire conçu pour permettre aux MJ d'entrer immédiatement dans le vif du sujet et de donner le coup d'envoi de leurs campagnes dans Dark Heresy. Attention cependant : ce chapitre est réservé aux MJ ; il vaudrait mieux que les joueurs ne le lisent pas.

Comprendre les jets de dés

Dark Heresy, le jeu de rôle situé dans l'univers de Warhammer 40,000, contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer, excepté les dés. Les dés à dix faces (d10) sont les seuls indispensables pour jouer à ce jeu. Tous les participants doivent disposer d'au moins deux d10, de couleurs différentes si possible.

Comme dans n'importe quel jeu de société ou de stratégie, les dés sont destinés à introduire un élément de hasard dans le jeu.

En avançant dans ce livre, vous découvrirez qu'il existe plusieurs manières d'utiliser les dés pour obtenir les résultats demandés. Le plus souvent, il s'agit d'un jet de pourcentage (abrégé en d100). Celui-ci permet d'obtenir un nombre compris entre 1 et 100. Pour cela, vous aurez besoin d'utiliser deux dés à dix faces. Choisissez celui qui indiquera les « dizaines », l'autre indiquera les « unités ». Vous trouverez probablement utile d'avoir des dés de couleurs différentes afin de mieux les distinguer. Lancez les dés et observez le résultat. Le dé des « dizaines » donne le premier chiffre de votre résultat, tandis que celui des « unités » donne le dernier.

Exemple : *Nathalie effectue un jet de pourcentage. Son dé des « dizaines » affiche un 8 tandis que celui des « unités » donne 6. Nathalie a donc obtenu 86.*

Parfois, on vous demandera plutôt de lancer un certain nombre de dés et de faire la somme des résultats. Dans ce cas, le nombre de dés à lancer est clairement inscrit devant l'abréviation d10. Par exemple, 2d10 indique qu'il faut lancer deux dés à dix faces puis additionner les résultats obtenus, 4d10 indique qu'il faut lancer puis additionner quatre dés à dix faces, et ainsi de suite.

Exemple : *Nathalie voudrait savoir si elle a fait de gros dégâts à l'aide de son canon laser. Elle doit lancer 5d10. Elle prend donc cinq dés à dix faces et les lance. Elle obtient 3, 4, 7, 7 et 2. En additionnant ces chiffres, son résultat est de 23 (3 + 4 + 7 + 7 +2 = 23).*

Enfin, dans certains cas, vous aurez besoin d'un chiffre compris entre 1 et 5. On dit alors qu'on lance un dé à cinq faces, ou d5. Bien qu'il existe réellement des dés à cinq faces, vous pouvez facilement obtenir le même résultat en lançant un d10 et en divisant le résultat par deux, puis en arrondissant le chiffre obtenu à l'entier supérieur.

Exemple : *le personnage de Nathalie a perdu connaissance pour 1d5 heures. Elle lance un 1d10, obtient 7 et divise ce résultat par deux pour arriver à 4 (7 / 2 = 3,5. Ce qui donne 4 une fois arrondi à l'entier supérieur). Son personnage restera donc inconscient pendant 4 heures.*

001-010-intro.indd 9 29/08/08 18:10:46

Déroulement d'une Partie

Si vous découvrez le jeu de rôle, la manière dont les événements se déroulent n'est peut-être pas très claire dans votre esprit. Voici un exemple de partie. Vous n'y trouverez pas d'explications sur les règles (cela viendra plus tard), mais plutôt une illustration des principes de base du jeu de rôle ainsi que du travail du MJ, lorsqu'il présente une scène en fonction de ce que les joueurs découvrent à mesure qu'ils explorent leur environnement, mais aussi en matière d'interprétation des règles.

Mathieu (MJ) : Vous n'avez pas trouvé la moindre âme qui vive sur cette station. Personne n'est venu vous accueillir au hangar d'atterrissage. Personne ne gardait le sas d'entrée. Vous n'avez même pas vu une ombre dans les couloirs et les salles obscurs de la station. À présent, vous vous approchez de ce qui vous semble être le poste de commandement central. Que voulez-vous faire ?

Julien (Vilmos) : J'inspecte le couloir, prêt à faire feu.

Jérôme (Amosis) : Dès que Vilmos me fait signe que c'est bon, je m'approche de la porte pour voir si je peux l'ouvrir.

Nathalie (Lazaria) : Sylus, nous devrions reculer pour couvrir leurs arrières.

Michaël (Sylus) : D'accord.

Mathieu (MJ) : Parfait. Vilmos, tu examines le couloir et tu ne détectes aucun danger. Amosis, tu avances jusqu'à la porte et tu découvres que le verrouillage de sécurité est engagé.

Jérôme (Amosis) : Ça ne m'étonne pas. Je vais essayer de l'ouvrir en utilisant ma compétence Intrusion.

Jérôme effectue un test de compétence Intrusion.

Jérôme (Amosis) : Ça y est.

Mathieu (MJ) : C'est suffisant, le verrouillage n'était pas très difficile à désactiver. La porte aux panneaux légèrement rouillés coulisse pour révéler le poste de commandement. La première chose que vous remarquez, c'est qu'il y a du sang partout. Ensuite, la puanteur vous saute à la figure. Vous trouvez rapidement l'origine de cette boucherie. Il y a trois cadavres dans la pièce.

Jérôme (Amosis) : Par le saint nom de l'Empereur…

Julien (Vilmos) : Des ennemis dans le coin ?

Mathieu (MJ) : Rien de visible.

Michaël (Sylus) : J'examine les corps et j'essaie de trouver des survivants.

Nathalie (Lazaria) : Je vais voir si je peux accéder au journal de bord de la station. Vilmos, tu nous couvres ?

Julien (Vilmos) : Plutôt deux fois qu'une. De toute façon, tu n'as sûrement pas envie que je tripote la machinerie.

Jérôme (Amosis) : En effet. Tout le monde sait que les armes et les cogitateurs ne font pas bon ménage.

Mathieu (MJ) : Amosis a bien raison ; ça paraît évident à voir l'état des cogitateurs. On n'a pas tiré dessus, mais ils ont été fracassés par quelque chose. Quant à l'équipage, il n'y a aucun survivant.

Michaël (Sylus) : Whitlocke a dit qu'il pouvait y avoir des eldars renégats dans le secteur. J'ai déjà vu des blessures causées par leurs armes immondes. Est-ce que je suis capable de dire si l'équipage a pu être tué de cette manière ?

Mathieu (MJ) : Bonne question. Fais-nous un test de compétence Medicae.

Michaël lance les dés pour effectuer son test.

Michaël (Sylus) : Réussi… de justesse !

Mathieu (MJ) : Bravo. Tu remarques facilement que ces blessures n'ont pas été causées par des armes xenos. Deux victimes semblent avoir été lacérées à l'aide d'une arme de corps à corps ou peut-être des sortes de griffes très aiguisées. Le troisième corps n'a plus de tête. On dirait qu'elle a explosé.

Michaël (Sylus) : Un bolt, peut-être ? Ils explosent à l'intérieur de leur cible.

Mathieu (MJ) : Non, tu ne penses pas. Il resterait au moins quelques morceaux de la tête si c'était le cas. En examinant le cadavre un peu plus attentivement, tu remarques autre chose. Sous le sang dont elle est littéralement recouverte, tu vois que la victime porte une robe d'astropathe.

Michaël (Sylus) : Lazaria, je pense que je viens de retrouver notre astropathe disparu…

Nathalie (Lazaria) : Un astropathe dont la tête a explosé ? Par l'Empereur, voilà qui ne me dit rien qui vaille.

Mathieu (MJ) : Lazaria a à peine le temps de terminer sa phrase lorsque vous entendez un hurlement à vous figer le sang. L'atmosphère devient soudainement glacée et des pas lourds résonnent derrière la porte fermée. Quelque chose s'approche.

Michaël (Sylus) : Que le Trône nous ait en sa sainte garde !

Jérôme (Amosis) : À couvert !

Nathalie (Lazaria) : Préparez-vous à faire votre devoir et on ne recule pas !

L'aventure continue. Qui se trouve derrière la porte ? Que s'est-il passé exactement à la station de recherches ? Où a bien pu disparaître Tomas, l'agent de l'inquisiteur Whitlocke ? Jérôme, Julien, Michaël et Nathalie vont le découvrir à mesure du déroulement de leur aventure. Quant à votre propre aventure, elle ne fait que commencer…

Remarque importante sur le concept de réalité

Lorsque vous participez à un jeu de rôle, vous mettez de côté le monde de la réalité et de la pure vérité pour entrer dans un univers d'imagination et d'aventures. Le MJ est là pour créer un monde à l'intention des joueurs. Toutes les idées exprimées dans ce livre et les règles qu'il contient sont des outils destinés au MJ, qui peut les utiliser comme bon lui semble. Pour tout ce qui concerne les règles, le MJ reste l'arbitre ultime. Il peut choisir de les modifier, de les rectifier ou même d'en ignorer certaines afin de mieux coller au style de jeu qui convient à votre groupe. Respectez les décisions du MJ car, après tout, il se donne beaucoup de mal pour vous distraire, vous et vos amis !

Pour finir, il n'est pas inutile de souligner que Dark Heresy aborde des thèmes et des concepts d'un genre plutôt réservé à un public adulte. Les démons, la folie, la corruption et le désespoir font partie intégrante de l'univers de Warhammer 40,000, mais ce n'est pas parce que Dark Heresy intègre ce genre de principes que chaque partie doit obligatoirement constituer une expérience éprouvante. Dark Heresy est avant tout un jeu, conçu pour être amusant et agréable ! Bien évidemment, les choses décrites dans ce livre n'existent pas. Ne vous prenez pas la tête. Vous êtes là pour vous amuser !

001-010-intro.indd 10 29/08/08 18:10:49

I

Création de Personnage

Création d'acolyte

•

Choix d'un monde natal

•

Tirage des caractéristiques

•

Choix du plan de carrière

•

Utilisation des points d'expérience et achat de l'équipement

•

Naissance de votre personnage

•

Commencer à jouer !

•

Exemple de fiche de personnage

011-040-Chapitre 1.indd 11 29/08/08 14:14:46

Chapitre I : Création de Personnage

« Quel est votre devoir ? Regarder l'univers droit dans les yeux et lui faire face avec insolence. Mourir un juron aux lèvres et le doigt sur la détente. Savoir que vous êtes condamné, mais essayer malgré tout. »
— Inquisiteur Soldevan, Ordo Hereticus

Dans Dark Heresy, vous allez assumer le rôle d'un acolyte, un investigateur en formation au service d'un puissant inquisiteur. Vous avez été appelé, entre des milliards d'individus, à jouer un rôle dans une guerre si incommensurable et si terrible à la fois que les hommes du commun ne doivent jamais en découvrir les secrets. Votre maître va vous charger de toutes sortes de missions au cours desquelles vous devrez affronter des sorciers, des xenos et même des démons. Vous subirez les tentations du pouvoir et vous serez exposé à la corruption. Vous, vos alliés, et parfois même votre maître, courrez le risque de tomber sous le joug des Dieux Sombres. Si cela devait advenir, il serait de votre devoir d'éliminer la corruption par la force du feu et de la vertu car les Puissances de la Déchéance, les divinités du Chaos, sont insidieuses dans leur malfaisance et leur unique objectif est de vous anéantir, vous et l'humanité tout entière si elles le peuvent.

Avec vos compagnons, acolytes eux aussi, vous devrez lutter pour repousser les nombreuses menaces qui se dressent devant la race humaine. Cette mission, vous devrez l'accomplir en sachant que votre nom ne sera jamais inscrit dans les annales de l'histoire. Le pouvoir, la gloire et la grandeur ne vous appartiendront jamais… mais ce n'est pas pour cela que vous combattez. Vous le faites parce que c'est votre devoir. Parce que votre échec signifierait l'anéantissement de l'Imperium et de toute l'humanité.

Vous n'aurez pas la tâche facile. Au début, vous ne vaudrez guère mieux que n'importe quel individu de ce 41e millénaire. Vous ne serez qu'un parmi des dizaines et des dizaines d'acolytes recrutés par l'Inquisition. Vous devrez savoir exploiter votre intelligence, votre chance et les capacités de vos compagnons au mieux si vous voulez survivre. Plus le temps passera et plus vos forces grandiront, mais vos ennemis deviendront aussi plus dangereux. La guerre pour le salut de l'âme humaine ne connaît pas de fin et même si vous deviez vivre suffisamment longtemps pour devenir inquisiteur à votre tour, vous ne connaîtrez jamais de paix si ce n'est dans la froide étreinte de la mort.

Lorsque vous mourrez, vous ne manquerez à personne, mais rappelez-vous que ce n'est pas la gloire qui fait les héros. Vos combats, vos triomphes, vos échecs… voilà ce qui importe. Parce que, si l'Empereur le veut bien, vous parviendrez à faire la différence, quelle qu'elle soit. Au 41e millénaire, c'est le plus bel héritage qu'un homme puisse rêver de transmettre.

Création d'Acolyte

« On ne vous demande pas de réfléchir, mais d'agir ! »
— Jourian Eutar, commissaire cadet

Pour commencer, vous devez créer votre alter ego, que nous appellerons personnage joueur (ou PJ). La création d'un PJ est un processus assez simple que beaucoup de gens trouvent amusant en lui-même. En avançant dans ce chapitre, vous allez découvrir les outils qui vous permettront d'élaborer un personnage intéressant, doté d'une histoire personnelle, de motivations et d'une idée assez claire sur ce que le futur lui réserve. Sachez que vous rencontrerez peut-être des termes, localisations et concepts qui vous sont peu familiers au fil de votre lecture, mais ne vous inquiétez pas ; vous trouverez toutes les explications nécessaires à mesure que vous explorerez le reste de ce livre de règles et que vous en apprendrez un peu plus sur Dark Heresy.

Avant de commencer, il vous faut un peu de matériel. Vous avez besoin de deux dés à dix faces (ou 2d10, comme nous les appellerons dans ces règles), une fiche de personnage, un crayon à papier et une gomme. Il vaut mieux tout écrire au crayon à papier au début car vous pourriez vouloir modifier ou ajouter des éléments au fur et à mesure. Vous aurez peut-être besoin de quelques feuilles de papier supplémentaires pour prendre des notes. Il peut également être utile de réunir le groupe de personnes avec lesquelles vous allez jouer, pour créer vos personnages ensemble. Pour commencer, il sera plus amusant de collaborer et de comparer vos personnages, d'autant que cela vous permettra également d'être certains qu'ils sont complémentaires.

011-040-Chapitre 1.indd 12 29/08/08 14:14:51

La création d'un nouvel acolyte se fait en six étapes que vous aborderez les unes après les autres. Chacune est relativement simple ; il s'agit d'effectuer quelques choix et de les inscrire sur votre fiche de personnage. Voici les différentes étapes de la création de personnage :

Étape 1 : choix d'un monde natal

En tout premier lieu, vous devez établir les origines de votre personnage. L'Imperium est immense et ses mondes sont innombrables, tout comme ses cultures et ses civilisations. Pour le monde natal de votre acolyte, Dark Heresy présente quatre grands archétypes que vous pouvez communément rencontrer dans le secteur Calixis. Votre personnage peut être natif d'un monde sauvage, d'un monde-ruche, d'un monde impérial ou également être né hors-monde. L'origine d'un acolyte en dit long sur sa personnalité : elle détermine d'où il vient, à quoi il peut ressembler, quel genre de traits particuliers ou de manies il peut avoir et comment il envisage ses relations avec autrui.

Étape 2 : tirage des caractéristiques

Un certain nombre des capacités les plus importantes de votre personnage sont chiffrées. Ce sont ses caractéristiques. Elles représentent ses aptitudes, dans le domaine physique (la Force et l'Endurance, par exemple) comme dans le domaine mental (l'Intelligence et la Force Mentale, par exemple).

Étape 3 : choix du plan de carrière

Tandis que sa naissance et ses caractéristiques sont importantes pour bien définir le caractère de votre personnage, c'est le plan de carrière que vous choisirez pour lui qui définit sa fonction au sein du jeu. Dark Heresy vous donne le choix entre huit plans de carrière : Adepte, Arbitrator, Assassin, Ecclésiaste, Garde impérial, Psyker impérial, Racaille et Technoprêtre.

Au fil du jeu, vous évoluerez au sein de votre plan de carrière. Ceci vous ouvrira les portes d'une foule d'options qui vous permettront de personnaliser votre acolyte.

Étape 4 : utilisation des points d'expérience et achat d'équipement

C'est à ce stade que vous pouvez individualiser votre acolyte. Tous les personnages démarrent avec un capital de points d'expérience (xp) qui reflète ce qu'ils ont vécu avant d'entrer au service de leur inquisiteur. Vous pouvez dépenser ces points pour acheter de nouvelles compétences, de nouveaux talents ou améliorer vos caractéristiques de départ. Reportez-vous au **Chapitre II : Plans de carrière** pour plus de détails.

Les acolytes reçoivent également un pécule de départ que vous pouvez utiliser à votre convenance pour acheter des armes supplémentaires, des éléments d'armure et de l'équipement. Consultez pour cela le **Chapitre V : Arsenal**. C'est également à ce stade que vous ajouterez vos points de Destin et vos points de Blessures à votre fiche de personnage.

Étape 5 : naissance de votre personnage

Après en avoir terminé avec les chiffres, le moment sera venu d'étoffer un peu votre acolyte. Cette étape vous aidera à définir son apparence, son passé, son tempérament, ses croyances et plus encore. Elle est importante car elle vous permet de mieux incarner votre personnage et d'en faire un individu unique, bien différent de tous ceux qui pourraient lui ressembler parce qu'ils occupent des fonctions similaires.

Étape 6 : commencer à jouer !

Les préparations sont terminées. Vous êtes prêt à entrer dans le monde de Dark Heresy !

Étape 1 : Choix d'un Monde Natal

« Votre demeure n'est plus un lieu, mais un peuple. L'Imperium est vôtre, tout comme vous appartenez à l'Imperium. »

— Catéchisme de la fondation, 104e Gunmetallicus

Si votre personnage de Dark Heresy est aujourd'hui au service de l'Inquisition, cela n'a pas toujours été le cas. Le monde dans lequel il a grandi exerce généralement une certaine influence sur la personnalité d'un individu, ses aptitudes physiques, ses compétences, son tempérament, son aspect et le genre de carrière qu'il choisit. Si vous savez déjà quel type de personnage vous voulez incarner, sélectionnez un monde natal parmi les archétypes énumérés dans la **Table 1–1 : choix d'un monde natal**. En revanche, si vous n'êtes pas fixé, lancez les dés et voyez ce que l'Empereur a choisi pour vous.

Table 1-1 : choix d'un monde natal

1d100	Résultat
01–10	**Hors-monde :** étrangement, ceux qui sont nés hors-monde ont souvent plus de chance que les autres et sont dotés d'une forte volonté. Ils sont parfaits si vous désirez incarner un psyker ou un érudit.
11–55	**Monde impérial :** les planètes impériales sont très diverses et leurs cultures sont de natures très variées. Leurs habitants conviennent bien aux joueurs qui désirent un personnage polyvalent. En matière de carrière, ce sont ceux qui ont accès à l'éventail de possibilités le plus vaste.
56–80	**Monde-ruche :** les gens des ruches sont effrontés, parlent vite, pensent vite. C'est le meilleur choix si vous voulez un personnage débrouillard, capable de se sortir de toutes les situations.
81–100	**Monde sauvage :** les habitants des mondes sauvages sont grands, forts et endurants. C'est l'idéal si vous envisagez de jouer un combattant aguerri.

Après avoir choisi votre monde d'origine, notez vos compétences et traits de départ sur votre fiche de personnage, puis passez à l'étape suivante.

011-040-Chapitre 1.indd 13 29/08/08 14:14:55

HORS-MONDE

« Vous n'avez pas vu le jour sur l'une des planètes des royaumes de l'Empereur, mais sur un énorme vaisseau, dans l'immensité de l'espace ou peut-être même dans les profondeurs du Warp. Personne ne sait en quoi cela vous rend si différent de vos frères humains, mais votre allure et vos manières de penser ont quelque chose de très singulier. Vous avez été élevé en compagnie de psykers ; ce qui pourrait inspirer de la crainte ou de la répugnance aux autres humains fait partie du quotidien pour vous. »

Nés dans les immensités ténébreuses qui s'étendent entre les étoiles, les hors-monde forment une étrange communauté de marginaux, d'étrangers et d'individus de mauvaise réputation. Qu'ils soient venus au monde dans les entrailles d'un vaisseau parti pour un long pèlerinage ou à bord d'une ancienne station orbitale, la plupart des gens les considèrent souvent comme des individus plus ou moins touchés par la corruption du Warp.

La vie d'un Hors-monde

La Marine Impériale est essentielle à la survie de l'Imperium. Sans elle, les planètes de l'humanité seraient isolées les unes des autres, coupées de toute protection impériale, les routes commerciales de l'espace ne pourraient exister, les armées de l'Imperium ne pourraient recevoir leur armement et les mondes cesseraient d'évoluer, les uns après les autres.

Les routes spatiales qui sillonnent l'Imperium sont aussi périlleuses que difficiles à emprunter. La plupart des voyages interstellaires se font grâce à de puissants réacteurs warp. Lorsqu'il se trouve dans le Warp, un vaisseau peut parcourir des milliers d'années-lumière en un temps relativement réduit pour réapparaître dans l'espace réel très loin de son point de départ. Cependant, certaines régions du

Plans de carrière typiques des Hors-monde

Les PJ qui sont des enfants de l'espace peuvent entreprendre les plans de carrière suivants :

Adepte

Les Adeptes natifs des hors-monde font souvent partie des équipes d'administration du vaisseau au service des officiers. Ils analysent les données, assistent les navigators, inventorient les soutes, etc. Parfois, on leur confie des missions plus insolites : établir une cartographie précise du vaisseau, préserver l'intégrité des lignées de ceux qui l'habitent ou graver les patronymes de chacun des membres de l'équipage sur les parois de la coque.

Arbitrator

Les hors-monde qui choisissent ce plan de carrière arpentent les couloirs de leur vaisseau, toujours à l'affût de signes de perturbation ou d'insurrection. Certains travaillent sous les ordres du capitaine et surveillent les membres d'équipage de manière à prévenir la sorcellerie ou les mutineries. D'autres sont étroitement liés à l'Adeptus Arbites et observent plutôt les officiers, attentifs au moindre indice de corruption.

Assassin

Les Assassins prennent souvent leurs ordres auprès des officiers supérieurs du vaisseau. Ils éliminent les fauteurs de trouble et les chefs de culte avant que les graines de la corruption ou de la révolte ne puissent se propager à tout le vaisseau. Certains font partie d'étranges cultes de la mort et sont aux ordres des technaugures ; ils choisissent leurs victimes apparemment au hasard pour les offrir en sacrifice à l'Empereur.

Ecclésiaste

Les Ecclésiastes occupent souvent la fonction d'aumôniers auprès des personnels subalternes du vaisseau. Ils visitent les soutes-dortoirs afin d'offrir le secours de la confession à ceux qui ne peuvent trouver le sommeil et viennent clamer leurs bénédictions sous le tonnerre des canonnades du pont d'artillerie. Quelques-uns dirigent des chorales de nettoyeurs de soute auxquelles ils font répéter les litanies contre le Warp tandis que d'autres veillent à ce que les icônes de l'Empereur soient adorées comme il convient. Certains agissent en tant que conseillers spirituels du capitaine et d'autres font partie du cadre des officiers.

Psyker impérial

Dans un vaisseau, les Psykers nés dans l'espace sont des membres d'équipage aussi craints qu'appréciés. Alors que certains d'entre eux ont pour mission de repérer les psykers latents qui pourraient faire partie de l'équipage avant que ceux-ci ne puissent tomber entre les griffes de quelque horreur maléfique issue du Warp, d'autres s'occupent d'élever des défenses contre ce genre d'intrusion. Quelques-uns se dépouillent d'une partie de leur âme afin de soutenir les navigators du vaisseau, tandis que d'autres sont entraînés à recevoir les communications astropathiques. Cependant, quelle que soit leur fonction, ils font toujours l'objet d'une étroite surveillance.

Racaille

Les Racailles sont les rejetons bâtards des membres de l'équipage et les exclus de la population du vaisseau. Ils sont parfois nés d'une liaison interdite entre deux individus de castes trop différentes ou font partie de l'une des classes de parias habituelles, mais quoi qu'il en soit, ils sont généralement à la tête du marché noir à bord du vaisseau. Ils excellent dans l'art de se procurer toutes sortes de friandises illicites (de l'alcool à la viande fraîche en passant par toutes sortes de choses beaucoup moins innocentes) qu'ils obtiennent par l'escroquerie ou le vol pur et simple, quand ils ne les fabriquent pas eux-mêmes.

Technoprêtre

Les Technoprêtres hors-monde se consacrent à prendre soin de l'enveloppe matérielle et de l'âme de leur vaisseau. Qu'ils y aient été prédestinés dès leur naissance ou qu'ils aient été recrutés pour leurs aptitudes naturelles, ils présentent toujours une étrange affinité avec leur vaisseau. Certains se spécialisent dans la connaissance des usages et des rites propres à quelques systèmes particuliers tandis que d'autres ne se préoccupent que des réparations. Quelques-uns d'entre eux sont là pour chuchoter d'une voix bourdonnante les désirs du vaisseau lui-même à l'oreille du capitaine.

011-040-Chapitre 1.indd 14 29/08/08 14:14:58

Warp agissent comme des vortex d'énergie capables d'engloutir un vaisseau spatial impuissant pour le précipiter vers sa fin. Les turbulences warp représentent également un danger constant, de même que les tempêtes et les courbures du Warp. S'il se laisse emporter par de telles perturbations, un vaisseau peut être dévié et projeté à des milliers d'années-lumière de sa trajectoire ou se retrouver pris au piège pour l'éternité, en état de stase. Dans le Warp, le temps et la distance n'existent plus. Il n'y a que l'écoulement infini des courants de l'Immaterium. À bord d'un vaisseau en transition dans le Warp, les passagers peuvent avoir la sensation d'avoir passé un mois à bord alors que la durée réelle du temps écoulé dans le monde matériel peut aller de six mois à plusieurs années. On connaît des cas de flottes ayant répondu à un appel de détresse ou de vaisseaux de ravitaillement partis pour de longs périples qui sont arrivés à destination avec des mois, voire des années, de retard.

Tous ceux qui vivent à bord des grandes nefs spatiales doivent s'accoutumer aux altérations de la réalité engendrées par l'espace warp et aux particularités de la vie sous très faible gravité ou même en totale apesanteur, sans jamais avoir la sensation de la terre ferme sous leurs pieds. Les grands vaisseaux marchands conduisent fréquemment leurs affaires selon un cycle ininterrompu. Certains vaisseaux marchands ou miniers n'ont aucun astroport d'attache et des générations de familles vivent à leur bord, dans les froides immensités de l'espace. Les variations gravitationnelles, la consanguinité et les anomalies provoquées par le Warp agissent indéniablement sur ces populations. Personne ne connaît précisément les effets de l'exposition au Warp sur ces travailleurs de l'espace, mais leur étrangeté saute immédiatement aux yeux. Ils ont le visage émacié, la peau blafarde et peuvent également présenter quelques difformités mineures, avoir une façon bizarre de s'exprimer ou de marcher ou une apparence un peu étrange.

Certains sont élevés sur d'immenses stations spatiales : des bases minières installées sur des astéroïdes, des stations de ravitaillement de la Marine ou des plates-formes de recherche. Les autres peuvent avoir toutes sortes d'origines ; faire partie de l'équipage d'un vaisseau marchand ou de guerre, être des mineurs, les gardes d'une prison (ou ses détenus) et même faire partie de l'équipage du vaisseau d'un contrebandier de l'espace. Les plus grands vaisseaux sont de gigantesques structures de la taille d'une cité ; la plupart sont vieux de plusieurs millénaires. Des serviteurs lobotomisés et des technoadeptes circulent rapidement dans leurs coursives, absorbés par leurs occupations, tandis que les membres d'équipage subalternes, les passagers et les marchands cohabitent tant bien que mal dans les étroits corridors et les cabines minuscules. L'officier principal d'un vaisseau est le navigator, un étrange psyker capable de mener le navire d'une main sûre à travers les courants de l'Immaterium, en suivant les trajectoires balisées par l'Astronomican, le phare psychique de Terra. Les hors-monde nés au service de la Marine Impériale ou dans l'équipage du vaisseau d'un libre-marchand ont l'expérience des horreurs de l'espace et savent à quel point les ennemis de l'Empereur sont nombreux. Effrayés par ce qu'ils savent, les membres d'équipage d'un vaisseau constituent souvent des coteries refermées sur elles-mêmes. Ils se concentrent sur leurs obligations et leurs microsociétés, évitant à tout prix de relever la tête par peur de ce qui pourrait leur rendre leur regard s'ils osaient tourner les yeux vers le vide infini.

Les plus terribles de tous sont les grands Vaisseaux Noirs de l'Inquisition. Ils font partie d'une flotte immense qui sillonne l'espace impérial suivant un interminable circuit, visitant chacune des planètes impériales qui se trouvent sur leur trajectoire une fois par siècle environ. Leur mission est de recruter un contingent d'individus dotés de talents psychiques sur chacun de ces mondes. Sur leur passage, les autorités des planètes rassemblent des centaines de psykers pour les confier ensuite aux inquisiteurs qui les emmènent vers un destin inconnu. Ces immenses vaisseaux ne retournent vers la Sainte Terra que lorsque leurs immenses soutes sont pleines de psykers. Parmi tous ces individus, certains possèdent la puissance et le potentiel qui leur permettront de devenir des serviteurs de l'Imperium, mais la plupart seront sacrifiés à l'Empereur-Dieu et connaîtront une mort horrible pour assurer la survie de l'Imperium. À bord de ces vaisseaux, les conditions de vie sont particulièrement rudes pour les psykers, parqués dans de vastes soutes de détention et à peine mieux traités que du bétail.

Les PJ nés hors-monde

Depuis votre naissance, vous considérez les coursives intérieures d'un immense vaisseau ou d'une station spatiale comme votre terre natale. À présent, vous voilà jeté par le sort en compagnie d'autres personnes, des gens totalement différents de vous. Pour vous, c'est un choc culturel comparable à celui que vous ressentiriez en plongeant soudainement la tête la première dans une piscine d'eau glacée. Vous vous sentez mal à l'aise avec ceux qui ne sont pas natifs de l'espace.

011-040-Chapitre 1.indd 15 29/08/08 14:15:03

Vous ne savez pas très bien comment vous conduire en société et votre apparence inhabituelle, votre nervosité et votre incapacité à participer aux beuveries de vos camarades contribuent à vous donner le sentiment d'être un solitaire, un peu comme un poisson hors de l'eau. Vous ne vous épanouissez réellement que lorsque l'on fait appel à vos talents. À la différence des autres, vous vous sentez très à l'aise en présence de phénomènes psychiques, d'anomalies warp et de tout ce qui touche aux vaisseaux spatiaux. Vous êtes de l'étoffe des meilleurs Adeptes et Psykers impériaux. Cependant, tant que les hommes ordinaires vous considèrent avec un mélange de crainte et de respect, ils vous laissent tranquille et c'est tout ce que vous leur demandez.

Compétences innées

Tous les PJ qui sont des hors-monde savent s'exprimer dans le langage propre à leur vaisseau natal. Ils possèdent automatiquement la compétence Langue (dialecte spatial) (Int).

Traits innés

Les hors-monde gagnent les traits suivants. Ajoutez-les à votre fiche de personnage :

Bonne fortune

Les hors-monde canalisent inconsciemment les énergies capricieuses du Warp, ce qui leur donne une chance surnaturelle.

Avantage : chaque fois que vous utilisez un point de Destin (mais pas si vous le dépensez ; cf. **page 185**), lancez 1d10. Si vous obtenez un 9 naturel, vous ne le perdez pas.

Bourlingueur de l'espace

Étant né dans les entrailles d'un grand vaisseau spatial, vous avez des affinités naturelles avec ce genre de véhicules.

Avantage : les compétences Orientation (stellaire) (Int) et Pilotage (vaisseaux spatiaux) (Ag) sont considérées comme des compétences de base.

Habitant de l'espace

À cause de leur enfance étrange et contre nature, les hors-monde sont accoutumés aux variations d'une gravité capricieuse.

Avantage : vous êtes immunisé contre le mal de l'espace. En outre, les environnements ayant une gravité nulle ou faible ne sont pas considérés comme un terrain difficile en ce qui vous concerne.

Mauvaise réputation

Que ce soit à cause de leur allure étrange, de leurs coutumes claniques ou de leur aspect maladif, la plupart des gens évitent les hors-monde ou ont du mal à leur accorder leur confiance. Ce sont eux qui ont le plus de chances d'attirer sur leur personne toutes les réactions négatives que peut susciter un groupe d'acolytes : on les accuse de faire tourner le lait, les marchands se renfrognent à leur vue, les enfants les suivent avec des poignées de bouse de grox, etc.

Inconvénient : vous subissez un malus de –5 aux tests de Sociabilité lors de vos interactions avec des humains qui ne sont pas natifs hors-monde.

Monde impérial

« Vous êtes originaire d'un monde impérial, une planète parmi les millions qui se sont unies dans la croyance en notre immortel Empereur. Vous pouvez être un soldat, un fanatique, un voleur, un mercenaire, un aristocrate, pour ne nommer que quelques possibilités parmi les nombreux choix qui s'offrent à vous. Quel qu'ait pu être votre précédent métier, vous êtes aujourd'hui au service de l'Inquisition et votre aventure ne fait que commencer… »

L'Imperium comprend une étourdissante variété de mondes. La palette est immense, depuis les sociétés démocratiques et hypertechnologiques jusqu'aux mondes médiévaux dont la population ne vaut guère mieux qu'un troupeau de bêtes de somme, d'innombrables planètes ont juré allégeance et dévotion à l'immortel Empereur-Dieu de l'Humanité.

La vie sur un monde impérial

L'Imperium s'étend sur une région tellement vaste de la galaxie qu'il est pratiquement impossible d'exprimer le concept de monde impérial « typique ». En vérité, une telle chose n'existe pas. Les millions de mondes habités par l'homme sont d'une diversité infinie. Les agri-mondes, par exemple, sont pour l'essentiel des fermes démesurées, vouées à produire de la nourriture pour le bien de l'Imperium. De la même façon, les mondes miniers sont là pour produire toutes sortes de minerais bruts qui seront transformés dans les vastes usines des mondes-forges. Les mondes cardinaux, gérés par le Ministorum, sont entièrement consacrés au clergé de l'Imperium, la mystérieuse Ecclésiarchie. Plus étranges encore sont les mondes-jardins, lieux de villégiature paradisiaques de la noblesse impériale. Toutefois, le paradis a lui aussi un prix. Ainsi les tentations et l'hérésie s'épanouissent quelquefois sur ces planètes. Certaines planètes impériales, totalement coupées des autres mondes de la galaxie, n'ont eu aucun contact avec le reste de l'humanité depuis des siècles. Par conséquent, il faut s'attendre à rencontrer une immense diversité culturelle et sociétale d'une planète à l'autre et parfois même à l'intérieur d'un même système solaire.

Plus une planète est proche de Terra, le berceau de l'humanité, plus elle a de chances d'être importante, d'avoir une civilisation avancée et d'être bien gouvernée. En revanche, les planètes les plus lointaines, situées en lisière de l'Imperium, sont généralement des mondes de

011-040-Chapitre 1.indd 16 29/08/08 14:15:09

pionniers plus ou moins abandonnés à eux-mêmes et constamment menacés par les assauts ennemis, tant physiquement que spirituellement. De nombreux mondes fonctionnent selon un modèle technologique proche de celui de la Sainte Terra, mais d'autres, plus nombreux encore, ont régressé pour devenir des mondes féodaux arriérés qui doivent se contenter de poudre noire en matière de technologie. Ces mondes constituent d'excellents viviers de recrutement pour la Garde Impériale, les Space Marines et l'Inquisition, car rien n'est aussi efficace que la peur pour inspirer l'obéissance à un homme. Sur ces planètes, le culte impérial est environné d'une atmosphère de profonde superstition car il exige une allégeance à un Empereur-Dieu immortel qui, pour la plupart des citoyens de l'Imperium, est tellement éloigné de leur vie quotidienne qu'il est plus proche du mythe que de la réalité.

La plupart des progrès scientifiques majeurs de l'Imperium sont intervenus suite à la redécouverte de secrets oubliés datant du Moyen Âge Technologique. L'Imperium dépend tellement de ces anciens savoirs que cela cause de véritables télescopages technologiques sur de nombreuses planètes. On voit des mondes, par exemple, dont les industries dépendent de gigantesques monorails à vapeur pour tous leurs transports à longue distance, mais dont la civilisation est incapable de produire des versions plus petites de ces antiques machines, ce qui oblige leur population à se contenter de carrioles à chevaux pour les trajets quotidiens. Les modes de gouvernement sont tout

Plans de carrière typiques des mondes impériaux

Les PJ natifs d'un monde impérial peuvent entreprendre les plans de carrière suivants :

Adepte

Les Adeptes impériaux sont les fonctionnaires de l'Administratum, l'ensemble des services administratifs de l'Imperium de l'Humanité. Ils travaillent sans relâche à enregistrer et archiver tout ce qui relève du fonctionnement des domaines de l'Empereur et conservent pratiquement toutes les informations qui passent entre leurs doigts tachés d'encre. Que leur mission soit d'interpréter d'anciens grimoires savants, de tamponner les arrêtés de la dîme impériale ou d'envoyer à la guerre les unités de la Marine Impériale, ils gèrent l'empire le plus vaste qu'ait jamais connu l'Humanité.

Arbitrator

Les Arbitrators sont chargés de faire appliquer la loi dans l'Imperium. Tandis que certains font partie de l'un des départements de l'Adeptus Arbites dans une capitale technocratique ou représentent la loi sur un monde-colonie en développement, d'autres sont en poste sur un monde-chapelle et surveillent l'Ecclésiarchie afin de détecter d'éventuels signes annonciateurs d'un schisme. Quelques-uns, assignés à la surveillance de paisibles mondes paradisiaques, vivent dans l'ennui et ne rêvent que d'action.

Assassin

Les Assassins des mondes impériaux sont souvent membres d'un culte de la mort mineur ou des tueurs professionnels. Alors que certains sont des chasseurs de primes, d'autres sont à la solde de puissants aristocrates ou même de gouvernements. En fait, certains d'entre eux sont même formés dans les écoles de l'Assassinorum contrôlées par l'Imperium, alors que les autres se sont simplement découvert des talents d'exécuteur chevronné à la faveur de guerres, de persécutions ou dans d'autres circonstances similaires.

Ecclésiaste

Les Ecclésiastes natifs des mondes impériaux sont de respectables membres de l'Ecclésiarchie. Ils peuvent être originaires d'un monde-chapelle ou animer une paroisse sur un agri-monde. Certains sont les rejetons de grands héros, des orphelins de guerre élevés pour servir l'Empereur avec une loyauté fanatique. Certains choisissent de travailler dans le sang, sous la mitraille des champs de bataille, tandis que d'autres s'efforcent de soutenir les pionniers de mondes récemment colonisés dans les terribles difficultés qu'ils rencontrent et dans leur résistance contre les cruels xenos.

Garde impérial

Les Gardes issus des mondes impériaux ont généralement été enrôlés dans la Garde Impériale en tant que membres du contingent dû à l'Empereur par leur planète natale. Ces acolytes ont reçu le meilleur entraînement possible et ont été équipés du meilleur matériel que leur monde ait à offrir. Dans certains cas, ils sont détachés de troupes mercenaires ou d'armées privées contrôlées par de riches privilégiés.

Psyker impérial

Les Psykers des mondes impériaux ont été officiellement assermentés par le Trône d'Or de Terra, ce qui leur donne une certaine respectabilité et leur permet d'être relativement bien tolérés. La plupart servent l'une des institutions impériales et dissimulent leur véritable nature derrière un titre à consonance académique et d'amples robes à l'allure presque ecclésiastique. Ils ressemblent énormément aux adeptes et font de leur mieux pour servir l'Imperium par leurs enquêtes et leurs conseils. Pourtant, cela n'empêche pas leurs supérieurs de les surveiller attentivement, à l'affût du moindre signe de corruption ou de traîtrise.

Racaille

Ce sont les contrebandiers, les bandits, les déserteurs et les hors-la-loi de l'Imperium. Certains d'entre eux viennent de mondes en marge de la légalité, où le gouvernement et les autorités n'ont pas voix au chapitre, tandis que d'autres ont été sélectionnés dans les légions pénales pour leurs talents douteux. Nombre d'entre eux sont des parasites qui exploitent la société de leur planète, par le trafic de marchandises illégales, par exemple, ou en détournant les réserves alimentaires.

Technoprêtre

Les Technoprêtres impériaux sont souvent originaires d'un monde-forge. Beaucoup d'entre eux sont élevés dès leur prime jeunesse pour entrer dans l'Adeptus Mechanicus, mais certains y viennent plus tard, grâce à leurs talents naturels. Ce sont eux qui pratiquent les rituels technologiques pour leur monde, qu'il s'agisse d'entretenir de grandes moissonneuses industrielles, les cogitateurs d'un astroport, les réseaux vox gouvernementaux ou les équipements miniers d'un monde-colonie. Quelques-uns ont pour seule mission d'étudier les antiques schémas de construction standardisés (SCS) tandis que d'autres partent à la recherche de ces artefacts.

011-040-Chapitre 1.indd 17 29/08/08 14:15:13

aussi divers. La plupart des mondes impériaux sont dirigés par un gouverneur planétaire qui détient une autorité absolue, par droit de naissance ou en vertu d'une élection. La noblesse de la planète occupe en général tous les postes de pouvoir et bénéficie de tous les privilèges tandis que les échelons subalternes de la société se composent de travailleurs, miliciens, croyants, esclaves et enfin de ses rebuts. Bien que la plupart des planètes ne souffrent pas d'un taux de criminalité aussi impressionnant que celui qui afflige les mondes-ruches, celles qui sont les plus proches de la grâce de l'Empereur hébergent tout de même des multitudes d'individus très perturbés mentalement ; des travailleurs ayant perdu leur place dans une société où la tolérance zéro est la norme ou qui réalisent que la galaxie, en plus de son inconcevable immensité, est un univers débordant de haine, hostile à la race humaine. Une telle prise de conscience débouche souvent sur la paranoïa ou la folie la plus complète. Les individus brisés, les prophètes de malheur, les criminels et les canailles de bas étage sont légion sur les planètes impériales.

Pourtant, les miséreux et les égarés ont eux aussi leur utilité. Les millions d'orphelins qui sont engendrés par l'état de guerre continuel, à la fois intérieur et extérieur, sont enrôlés par la Schola Progenium. De nombreux mondes impériaux sont parsemés d'immenses orphelinats où les sévères abbés-instructeurs de l'Ecclésiarchie leur apprennent à devenir de bons et loyaux serviteurs de l'Empereur. Les enfants d'origine noble peuvent espérer devenir officiers dans la Marine Impériale, ou même commissaires, tandis que les autres pourront sans aucun doute trouver à s'employer dans le Ministorum, l'Adeptus Terra ou l'une des armées de l'Empereur.

La société impériale est si entièrement dominée par la religion, la superstition et la peur que la moindre déviance y est rarement tolérée. La plupart des gens ont la conviction qu'une bonne haine bien franche est la meilleure des protections contre les multiples horreurs de l'univers environnant. Les humains s'agglutinent en foules grouillantes, travaillant, priant, se nourrissant et dormant en un cycle ininterrompu où chaque âme constitue l'un des rouages anonymes de l'immense machinerie grinçante de l'Imperium. Dans cette société, c'est le plus souvent l'Adeptus Arbites qui est chargé de faire respecter la loi et l'ordre. Sur les mondes les plus reculés, toutefois, ce sont des milices privées qui remplissent cet office. Sur ces planètes, il arrive que l'on embauche des mercenaires (parfois venus d'une autre planète) pour étoffer les garnisons existantes car elles sont non seulement chargées de la sécurité domestique, mais également de constituer une partie des contingents de la Garde Impériale. Lorsqu'une planète se trouve à l'intérieur d'une zone de guerre, ces combattants sont souvent le dernier rempart qui la sépare de l'annihilation totale.

Les PJ originaires d'un monde impérial

Pour avoir réussi à s'affranchir des contraintes dogmatiques de la vie impériale, votre personnage doit posséder une énergie exceptionnelle ou avoir un réel potentiel. Peut-être êtes-vous un aventurier, un soldat ou encore un croyant très pratiquant qui vient d'entamer un long pèlerinage afin de démontrer la profondeur de sa foi ; peut-être êtes-vous un mercenaire, embauché pour défendre une planète en guerre. Quoi qu'il en soit, vous avez déjà été témoin d'affrontements, vous avez vu la folie de près, peut-être même l'hérésie, et aujourd'hui, pour une raison qui vous est personnelle, vous êtes prêt à vous embarquer vers l'inconnu au nom de l'Empereur.

Traits innés

Les natifs des mondes impériaux gagnent les traits suivants. Ajoutez-les à votre fiche de personnage :

Bienheureuse ignorance

Les citoyens des mondes impériaux savent que le meilleur des modes de vie est celui qui a déjà fait ses preuves auprès des générations qui les ont précédés. L'horreur, la souffrance et la mort sont les justes récompenses de la curiosité et ceux qui fouillent du regard les mystères de l'univers ont toutes les chances de tomber nez à nez avec des êtres maléfiques.

Inconvénient : votre sage aveuglement vous impose un malus de –5 aux tests de Connaissances interdites (Int).

Croyant et pratiquant

Environnés comme ils le sont par les hommes de religion, les citoyens impériaux sont accoutumés aux sermons de l'Ecclésiarchie.

Avantage : les compétences Alphabétisation (Int) et Langue (haut gothique) (Int) sont considérées comme des compétences de base.

Hagiographie

Leurs méditations sur la vie (et, plus important encore, la mort) des bienheureux saints de l'Imperium confèrent aux natifs des mondes impériaux une grande connaissance de tout ce qui touche à l'Imperium de l'Humanité.

Avantage : les compétences Connaissances générales (Credo impérial) (Int), Connaissances générales (guerre) (Int) et Connaissances générales (Imperium) (Int) sont considérées comme des compétences de base.

Origines supérieures

Chaque citoyen impérial sait que, de tous les mondes de l'Imperium, le sien est en réalité celui que l'Empereur aime le plus.

Avantage : augmentez votre Force Mentale de +3.

Monde-ruche

« Les grands mondes-ruches ne ressemblent à aucun des autres mondes de l'Imperium et vous n'avez rien d'un individu ordinaire. Durant toute votre existence, vous avez été environné par la technologie et les lieux d'où elle est absente vous plongent toujours dans la perplexité. Vous êtes un aventurier, un opportuniste… beaucoup plus curieux que vos compagnons et certainement plus rapide à dégainer ! »

Les mondes-ruches sont peuplés de foules grouillantes composées de millions et de millions d'individus. Leur population est si dense que la surface de ces planètes est totalement recouverte de gigantesques cités s'étendant d'un horizon à l'autre. La majorité des habitants des ruches, ou ruchards comme ils s'appellent eux-mêmes, travaillent durement dans une pénible obscurité ; ils sont employés par les immenses usines qui débitent à la chaîne un flot ininterrompu d'armes, de produits chimiques et autres productions vitales pour l'Imperium. Certains d'entre eux se joignent à des gangs aux rites brutaux qui s'affrontent dans les ténèbres de la sous-ruche où ils survivent grâce à leur présence d'esprit, leur bravoure et la puissance de feu de leurs armes.

La vie sur un monde-ruche

Les mondes-ruches sont essentiels au bon fonctionnement de l'Imperium. Ce sont des mondes industriels, où de vastes usines produisent les munitions destinées aux armées de l'Empereur, exploitent les minerais précieux ou utiles et raffinent le carburant destiné à la Marine Impériale.

L'environnement de ces planètes est généralement stérile après les siècles de pollution qui lui ont été infligés et la quasi-totalité de leur surface est inhospitalière, voire mortelle pour les humains. Les ruches elles-mêmes sont d'un gigantisme étonnant. Ce sont des mégalo-

011-040-Chapitre 1.indd 18 29/08/08 14:15:18

poles verticales démesurées, des spires d'adamantium et de litho-béton si vastes qu'elles peuvent recouvrir un continent tout entier et qu'elles s'élèvent vers le ciel à des kilomètres de hauteur. Chaque ruche abrite des millions, et même des milliards, de citoyens impériaux. Chacune est une nation en elle-même, dont les maisons aristocratiques dirigent leurs propres empires ; les ruches commercent entre elles et entrent parfois en guerre les unes contre les autres.

Les niveaux les plus bas des ruches sont perpétuellement recouverts de lourds voiles de fumée âcre qui stagnent en dessous des niveaux supérieurs, ces tours scintillantes qui se dressent si haut au-dessus de la couverture nuageuse. Seuls les plus fortunés peuvent se permettre de vivre dans les plus hauts quartiers d'une ruche, tandis que les classes laborieuses ne voient jamais la lumière du soleil. C'est dans les hauteurs que sont installées les nobles maisons des grandes familles impériales, richissimes et décadentes, ou les plus riches des grands princes marchands. Dans les spires, la vie s'écoule dans de grands espaces lumineux et aérés, où l'on peut voir des merveilles que ceux qui s'agitent dans les ténèbres, loin au-dessous, sont incapables d'imaginer.

À la base des grandes spires, d'énormes portes gardées par des compagnies de sécurité sont là pour réguler les allées et venues entre les niveaux supérieurs et le reste de la ruche. En dessous de cette frontière s'étend l'immensité de la ruche laborieuse : la cité-ruche proprement dite. Ces cités sont souvent si populeuses qu'elles en deviennent pratiquement ingérables. Les ruches ne peuvent assurer la survie de leurs masses grouillantes que par un recyclage constant et d'incessantes importations de nourriture et de produits de première nécessité. L'existence est rude dans les ruches. Les conditions de vie y sont sordides, l'insalubrité permanente. L'air que respirent les foules innombrables provient de la spire qui surplombe la ruche ; il est recyclé, pompé vers les niveaux inférieurs et devient de plus en plus âcre et toxique à mesure qu'il s'infiltre vers les profondeurs. Même l'eau est obtenue par distillation des fluides de récupération de la haute-ruche et la nourriture est produite industriellement, parfois à base d'algues, parfois à base de protéines extrudées provenant du traitement des cadavres. La pollution et la surpopulation sont pourtant les moindres des soucis des ruchards, car les guerres des gangs et l'anarchie qui règnent en permanence font partie de la vie

Plans de carrière typiques des mondes-ruches

Les PJ natifs d'un monde-ruche peuvent entreprendre les plans de carrière suivants :

Arbitrator

Les Arbitrators des mondes-ruches sont généralement des officiers spécialisés dans le contrôle des émeutes, formés à réprimer les soulèvements et la sédition dans les voies étroites de la ruche. Ils peuvent être issus d'une famille dont les membres s'orientent traditionnellement vers le maintien de l'ordre ou être entrés dans la carrière par sens de leur devoir civique. Dans tous les cas, ils ont appris comment traiter ceux qui représentent une menace pour la loi et l'ordre dans l'Imperium.

Assassin

Sur les mondes-ruches, les Assassins sont le plus souvent des chasseurs de primes toujours en maraude, habiles à retrouver et éliminer leur homme. Ils peuvent être engagés par des chefs de gang rivaux désireux de mettre un terme à une situation épineuse ou encore pour mettre fin aux activités d'une maison commerciale un peu trop entreprenante. Certains se faufilent au cœur même de l'étincelante noblesse des spires, semant le poison et la mort dans leur sillage. Ils sont de mortels instruments dans le monde impitoyable de la politique.

Ecclésiaste

En général, les Ecclésiastes des mondes-ruches administrent les paroisses des masses laborieuses de la moyenne-ruche, les exhortant à travailler toujours plus au nom de l'Empereur. Certains préfèrent pourvoir aux besoins spirituels de la classe supérieure et il en est même qui s'efforcent de sauver les âmes des voyous de la pègre, au plus profond des entrailles de la ruche.

Garde impérial

Les Gardes impériaux originaires des mondes-ruches sont souvent issus d'une milice ou de la masse des conscrits des Forces de Défense Planétaire. Ce sont des soldats entraînés à défendre la ruche contre les attaques des cités rivales, les embuscades des barbares hors-murs ou à réprimer les soulèvements intérieurs. Certains sont des « privés » ayant appartenu à l'armée personnelle d'un noble ou à la garde d'une maison marchande, d'autres ont connu la vie brutale des gangs et sont habiles à dispenser la mort et à défendre leur territoire.

Psyker impérial

Sur les mondes-ruches, les Psykers sont souvent arrachés à leur classe sociale d'origine pour être placés au service de la noblesse. Beaucoup vivent dans la servitude, exerçant la divination dans le domaine des affaires commerciales ou disant la bonne aventure aux riches matrones de la bonne société. Quelques-uns sont recrutés afin de tempérer la résonance psychique des millions d'âmes qui se pressent les unes contre les autres à l'intérieur de la coque de métal de la ruche. Certains sont là pour apaiser les ouvriers et les maintenir dans un état d'hébétude, tandis que d'autres sont employés à traquer les rebelles, les mutants ou ceux qui dissimulent leurs pouvoirs psychiques.

Racaille

Ce genre de racaille fleurit généralement dans les classes les plus pauvres et les plus opprimées de la ruche. Dans cette catégorie, on trouve des brutes vicieuses prêtes à tuer n'importe qui sans sommation, de petits voleurs sans envergure ou des barbouilleurs de rue qui gagnent leur vie en dessinant à la craie sur le béton des trottoirs. Dans leurs rangs, il arrive que l'on rencontre des membres de la classe moyenne qui mènent une double vie et même quelques rares rejetons dévoyés de grandes familles, tombés dans cette vie déshonorante à la suite un scandale, par simple ennui ou après avoir été déshérités. Quelle que soit leur situation, ils vivent de rapines, de mensonges et de chicaneries continuelles et n'ont pas le moindre respect pour la loi ou l'autorité.

Technoprêtre

Les Technoprêtres des mondes-ruches sont habituellement recrutés au sein de castes héréditaires entièrement dévouées à l'entretien de la structure de la ruche elle-même. Un bon nombre d'entre eux ont tendance à considérer la population de la ruche comme une simple composante organique du glorieux esprit de la machine de leur cité. Quelques-uns partent explorer les profondeurs à la recherche de sites oubliés et des secrets perdus des origines de leur ruche.

011-040-Chapitre 1.indd 19 29/08/08 14:15:24

quotidienne, particulièrement dans les niveaux les plus profonds. La majorité des ruchards ne connaîtront rien d'autre que leur propre cité au cours de leur existence et ils ne la quitteront jamais. Ils ne verront jamais le ciel et ne poseront jamais le pied sur la surface de leur propre planète. Ils vivront dans la servitude, liés à l'une des grandes manufactoria, luttant pour leur survie dans leurs hab-niveaux de plus en plus secoués par la violence. Les rares individus qui réussissent à quitter les ruches sont souvent des personnes très nerveuses qui souffrent d'une agoraphobie terrible.

Au-dessous de la cité ruche se trouve la sous-ruche, une zone où la légalité n'a plus aucune signification. Ces sous-ruches sont le royaume des cataclysmes : les explosions, la pollution chronique de l'eau, les pannes énergétiques et les effondrements de tunnel sont le lot quotidien des habitants des niveaux les plus profonds des cités-ruches. Il arrive que les autorités fassent le nécessaire pour entreprendre les réparations qui s'imposent, mais le plus souvent les appels au secours des réfugiés restent ignorés et la sous-ruche ne fait que s'étendre un peu plus. Il est impossible de trouver une habitation normale dans ce voisinage, car la sous-ruche sert de refuge à la lie de la société, aux hors-la-loi de tout poil et aux individus mentalement instables. Dans certains cas, relativement rares, une sous-culture parvient à s'épanouir et à subsister dans cet environnement hostile. Ces secteurs constituent des zones exclues de l'organisation sociale officielle de la ruche, pourtant il arrive que les habitants d'un quartier de la ruche y soient soudainement précipités lorsque des niveaux entiers sont accidentellement coupés du reste de la cité à la suite d'un cataclysme urbain. Des communautés lourdement barricadées se constituent et forment les seuls havres de paix et d'ordre de la sous-ruche ; néanmoins, même dans ces communautés, la seule véritable loi est celle des armes et rares sont ceux qui se déplacent sans leur arsenal.

Les sous-ruches sont considérées à plus d'un titre comme des territoires en marge de la civilisation et sont souvent vues comme un mal nécessaire. Elles séparent la cité-ruche des abysses : un gouffre désolé, submergé par la pollution, abandonné depuis longtemps et partiellement inondé par des siècles d'effluences putrides et de déchets industriels. Dans les abysses, les seuls êtres vivants sont des mutants monstrueux. Il arrive que ces créatures infâmes parviennent à remonter jusqu'à la sous-ruche. Dans la cité-ruche, certains parents font peur à leurs enfants indisciplinés avec des histoires effrayantes qui parlent des monstres des puits et des zombies de la peste. Les mutations mineures sont courantes dans la population de la sous-ruche, mais les désespérés qui vivent dans cette zone n'y prêtent pas vraiment attention. De temps en temps, les membres de certains cultes fanatiques, comme les Rédemptionistes, lancent une croisade afin d'éradiquer les mutants de la sous-ruche. Beaucoup n'en reviennent jamais.

Les PJ originaires d'un monde-ruche

Tous les ruchards ne se satisfont pas de servir leur planète de manière traditionnelle ; certains d'entre eux rêvent d'une vie meilleure et sont poussés par le désir d'acquérir la richesse, la liberté, le pouvoir ou de courir l'aventure. D'autres veulent seulement s'extirper des griffes de la pauvreté. Vous êtes l'un de ces natifs des ruches, un jeune aventurier prêt à tout pour goûter aux joies de la richesse, du prestige et du pouvoir. Les gens des ruches sont des individus à l'esprit vif, pleins de ressources, plus enclins à recourir à quelques gadgets et à leur bagout plutôt qu'à déclencher une confrontation ouverte.

Compétences innées

Tous les PJ nés sur un monde-ruche savent s'exprimer dans le jargon de leur ruche d'origine. Ils gagnent automatiquement la compétence Langue (dialecte des ruches) (Int).

Traits innés

Les natifs des mondes-ruches gagnent les traits suivants. Ajoutez-les à votre fiche de personnage :

Casanier

Les habitants des ruches sont rarement obligés de subir la vision d'horreur des cieux sans fin ou les indignités imposées par la nature à l'état brut.

Inconvénient : les PJ originaires des ruches subissent un malus de –10 aux tests de Survie (Int), ainsi qu'un malus de –5 aux tests d'Intelligence lorsqu'ils ne se trouvent pas dans une « hab convenable » (par exemple, un endroit dépourvu de meubles manufacturés, de plafond solide et d'alimentation électrique).

Cavernes d'acier

Pour un ruchard, qui vit depuis sa tendre enfance environné de métal, de machines et d'industries, les arcanes ésotériques de la technologie n'ont rien de bien étrange.

Avantage : la compétence Technomaîtrise (Int) est considérée comme une compétence de base.

Habitué à la foule

Pour avoir grandi au sein d'innombrables multitudes, les habitants des ruches sont habitués à se faufiler avec aisance dans la foule, même la plus dense.

Avantage : la foule n'est pas considérée comme un terrain difficile pour les natifs des ruches. En cas de charge ou de course à travers une foule dense, ils ne subissent aucun malus aux tests d'Agilité effectués pour garder l'équilibre.

011-040-Chapitre 1.indd 20 29/08/08 14:15:28

Méfiant

Les natifs des ruches sont constamment en alerte pour détecter le moindre signe de troubles, qu'il s'agisse d'un règlement de comptes entre gangs, des prémices d'une hab-émeute ou d'un séisme de ruche.

Avantage : les ruchards bénéficient d'un bonus de +1 aux jets d'Initiative.

MONDE SAUVAGE

« Vous avez passé la plus grande partie de votre vie au sein de votre peuple, dans le rude environnement d'un monde sauvage où un homme est avant tout apprécié pour sa force, son courage et ses capacités guerrières. Vous êtes grand, puissamment bâti et très brave, mais également superstitieux. Vous êtes presque certainement issu d'un clan guerrier dans lequel votre habileté au combat était appréciée. »

Les mondes sauvages sont des planètes où la survie est difficile. Qu'elles vivent dans les profondeurs embrumées d'une jungle grouillante de dangers mortels ou au cœur des sables brûlants d'une planète désertique, leurs populations sont revenues à un mode de vie primitif, en tribus, gangs ou congrégations qui ne se soucient guère de la technologie et du confort dont jouissent mollement les individus soi-disant « civilisés ».

La vie sur un monde sauvage

Ce sont les mondes habités les plus primitifs de l'Imperium ; en partie à cause de leur environnement mais aussi parce que ces planètes ont souvent perdu tout contact avec le reste de l'Imperium depuis bien longtemps. Leur civilisation est généralement fondée sur une technologie antérieure à l'ère de la poudre noire (elle peut être aussi archaïque que celle de l'âge de la pierre sur les mondes les plus arriérés) et leurs populations sont généralement tombées dans la sauvagerie la plus complète. Lorsqu'un monde sauvage se situe dans une zone de guerre, il arrive que la Garde Impériale s'y rende afin d'améliorer l'armement des indigènes et les entraîner à la manipulation des fusils laser, des mitrailleuses et autres armes similaires. Bien qu'ils soient capables de comprendre les rudiments de leur maniement, les autochtones ne sont pas en mesure de manufacturer de telles armes ou de les entretenir.

Certaines de ces planètes sont tout simplement trop dangereuses pour que de vastes colonies humaines puissent y subsister. Ce sont des mondes mortels aux environnements très contrastés. Certains sont couverts de jungles luxuriantes, fourmillantes de plantes mangeuses d'hommes et de redoutables animaux carnivores, d'autres ne sont que des étendues rocailleuses et stériles, parsemées de volcans et fouettées par des tempêtes nucléaires. Il existe des planètes qui gravitent trop près de leur soleil et sont presque totalement recouvertes de déserts arides où vivent parfois de minuscules tribus de nomades humains. À l'inverse, d'autres mondes sont recouverts de banquises et de toundras arctiques totalement inhospitalières où ne peuvent survivre que les créatures les plus coriaces. Ces mondes mortels, presque toujours impossibles à coloniser, sont souvent explorés pour les richesses qu'ils recèlent, qu'il s'agisse de gisements miniers ou gazeux ou autres ressources alléchantes.

Les rares humains qui habitent ces planètes peuvent être d'origines très diverses. Ce sont parfois les survivants d'anciennes colonies depuis longtemps tombées en ruine, les descendants des chercheurs et des gardes d'un ancien avant-poste tombé en décadence ou encore ceux de naufragés de l'espace, contraints de survivre dans de terribles conditions de vie, génération après génération. Cependant, quelles que soient leurs origines, les indigènes d'un monde sauvage seront probablement toujours des chasseurs de têtes primitifs, des nomades chasseurs de grands animaux, des barbares aux haches tournoyantes et autres individus du même acabit.

Comme tous les mondes ramenés dans le giron de l'Empereur, les mondes sauvages sont dirigés par un gouverneur planétaire. Dans la plupart des cas, celui-ci gouverne sa planète depuis une station orbitale et ne se rend à la surface que pour superviser les purges destinées à éliminer les sujets qui manifestent des talents psychiques ou des tendances à la mutation. Les déviances religieuses sont très courantes, particulièrement au sein des cultes guerriers, si bien que la vigilance est une nécessité. En outre, les gouverneurs de ces mondes sauvages sont bien souvent surveillés de près eux aussi, car ils sont fréquemment soupçonnés de « s'ensauvager ». Certaines peuplades refusent parfois d'abandonner leurs croyances en d'autres divinités que l'Empereur. Dans ce cas, les indigènes sont généralement réformés par l'Ecclésiarchie, voire brutalement exterminés. Les cultes hérétiques, constamment traqués par les autorités, se réfugient souvent sur les mondes sauvages.

011-040-Chapitre 1.indd 21 29/08/08 14:15:33

Plans de carrière typiques des mondes sauvages

Les PJ natifs d'un monde sauvage peuvent entreprendre les plans de carrière suivants :

Assassin

Les Assassins originaires des mondes sauvages sont généralement enlevés à leur monde natal dans leur prime jeunesse par un culte de la mort ou une école de l'Assassinorum. Ils sont aussitôt soumis à un entraînement barbare qui permet d'éliminer rapidement tous ceux qui ne sont pas à la hauteur. Après avoir appris l'art et la manière de tuer, ils deviennent de féroces assassins, des tueurs impitoyables dont les services sont très recherchés sur de nombreux mondes. Endurcis contre la douleur, accoutumés à la mort, ce sont des individus redoutables.

Garde impérial

Les Gardes impériaux natifs des mondes sauvages sont le plus souvent des guerriers tribaux asservis à la Garde au titre de la dîme par les anciens de leur clan. Ils bénéficient parfois d'un entraînement aux manœuvres sur de vastes champs d'exercice ou dans les soutes d'immenses vaisseaux, mais on peut tout aussi bien se borner à leur montrer le fonctionnement d'un fusil laser en espérant qu'ils parviendront à se débrouiller pour s'en servir. Il y a également ceux qui ont été formés par des membres de leur tribu au moyen de routines apprises par cœur et de rituels religieux. Ce sont des guerriers résistants et dévoués, parfaits pour assurer la protection d'une équipe d'acolytes.

Psyker impérial

Les Psykers impériaux issus d'un monde sauvage étaient autrefois les chamans, les sorciers ou les sages de leur clan. Leurs talents étaient tels qu'ils furent repérés par les agents des Vaisseaux Noirs de l'Inquisition et emmenés pour être officiellement incorporés. Ils manient d'étranges pouvoirs et peuvent aussi bien lancer des charmes de guérison que des malédictions mortelles auxquelles il est quasiment impossible d'échapper. Certains perçoivent le futur en scrutant des entrailles d'animaux, d'autres savent fabriquer des poupées d'envoûtement pour abattre leurs ennemis. Ils sont naturellement résistants et difficiles à éliminer, ce qui peut être considéré comme une bénédiction ou une malédiction.

Racaille

Les Racailles des mondes sauvages sont les charognards et les survivants de leurs peuplades. À force de rôder au voisinage des avant-postes et des colonies, certains d'entre eux ont fini par devenir plus ou moins civilisés, tandis que d'autres se sont échappés de mondes post-apocalyptiques où le vol et les guérillas des gangs sont monnaie courante. Habiles au vol et à l'escroquerie, ils réussissent à survivre grâce à leur intelligence, leur talent pour le chapardage et leur incroyable effronterie.

Les habitants des mondes sauvages sont des individus intrépides, athlétiques, qui méprisent la faiblesse et se regroupent souvent en tribus guerrières. Du fait de la mentalité de survivants et des prouesses physiques de leurs habitants, ces planètes sont considérées comme de bons viviers de recrutement par les autorités de la Garde Impériale et même par les Space Marines. Cependant, le fait d'être arraché à leur environnement familier se révèle parfois trop traumatisant pour certains de ces hommes dont l'esprit simple ne peut appréhender des concepts de base tels que ceux du voyage spatial. Le malheureux sombre alors dans la folie et il faut l'emprisonner ou mettre un terme à ses souffrances. Même ceux qui parviennent à s'adapter à la vie du grand Imperium conservent une bonne partie de leurs particularités et de leurs traditions tribales. Dans certains cas, ces coutumes s'avèrent d'une efficacité redoutable (les Gardes de la jungle de Catachan ou les Space Wolves de Fenris en sont d'excellents exemples), mais elles peuvent également être perçues comme des comportements anormaux ou une entrave à leurs relations sociales lorsque certains insistent pour porter sur eux les ossements de leurs compagnons morts au combat, se mettent à cracher chaque fois qu'un psyker utilise ses pouvoirs ou refusent de partir en mission sans avoir appliqué leurs peintures de guerre.

Les PJ originaires d'un monde sauvage

Ils font partie de ceux qui ont réussi à quitter leur planète natale en conservant leur santé mentale… à peu de chose près. Ce sont des personnages robustes, directs, qui entreprennent généralement la carrière de Garde impérial et excellent au combat rapproché grâce à leur force et à leur gabarit. Cependant, ils se sentent généralement mal à l'aise dans les situations inhabituelles et ne réagissent pas très bien lorsqu'ils sont confrontés aux phénomènes psychiques, à une grande sophistication technologique ou lorsqu'ils doivent côtoyer la société raffinée de la noblesse impériale. En revanche, ils sont nés pour combattre et pour survivre et c'est ce qu'ils savent faire de mieux.

Compétences innées

Tous les PJ nés sur un monde sauvage parlent couramment la langue de leur région, propre à leur monde natal. Ils gagnent automatiquement la compétence Langue (dialecte tribal) (Int).

Traits innés

Les natifs des mondes sauvages gagnent les traits suivants. Ajoutez-les à votre fiche de personnage :

Braconnier

Tous les natifs des mondes sauvages sont habitués à chasser pour se procurer leur nourriture.

Avantage : Orientation (surface) (Int), Pistage (Int) et Survie (Int) sont considérées comme des compétences de base.

Primitif

Les habitants des mondes sauvages n'ont guère de goût pour les mystères de la technologie ou les ridicules contraintes imposées par l'étiquette et les convenances sociales.

Inconvénient : vous subissez un malus de –10 aux tests de Technomaîtrise (Int), de même qu'aux tests de Sociabilité effectués dans un environnement civilisé ou dans des circonstances officielles.

Rite de passage

La vie est rude sur les mondes sauvages et le sang y coule très fréquemment. Que ce soit pour avoir survécu à un rite d'initiation barbare ou grâce aux enseignements des sages de sa tribu, un natif d'un monde sauvage est expert dans l'art de panser les plaies.

011-040-Chapitre 1.indd 22 29/08/08 14:15:37

Avantage : vous pouvez entreprendre une action complète afin d'effectuer un test d'Intelligence pour stopper une Hémorragie (cf. **Chapitre VII : Règles du jeu, page 211**). En cas de succès, vous parvenez à arrêter l'écoulement de sang.

Tripes d'acier

La nourriture est difficile à se procurer sur les mondes sauvages. Leurs habitants apprennent à ignorer leur dégoût pour manger ce qui est nécessaire à leur survie.

Avantage : vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Résistance aux intoxications effectués pour combattre les effets des alcools, intoxicants légers ou nourritures contaminées que vous pourriez ingérer. Ce bonus s'applique également aux tests effectués pour résister à la nausée ou encore lorsque vous devez consommer une nourriture inhabituelle ou peu appétissante : viande avariée, testicules de grox, rations protidiques recyclées, pour n'énumérer que quelques possibilités.

Exemple

Nathalie se prépare à créer son personnage. Comme elle joue à Dark Heresy pour la première fois et qu'elle n'est pas tout à fait sûre de ce qu'elle aimerait faire, elle s'en remet au destin. Elle lance un dé de pourcentage (d100) et obtient un résultat de 50. En se référant à la ***Table 1–1 : choix d'un monde natal****, elle voit que son acolyte est originaire d'un monde impérial. Elle lit la description de son monde natal et prend quelques notes sur sa vie avant d'entrer au service d'un inquisiteur. Elle inscrit les informations nécessaires sur sa fiche de personnage et applique les effets de ses traits à ses compétences (Alphabétisation, différentes Connaissances générales, Connaissances interdites et Langue [haut gothique]). Enfin, elle note son bonus de +3 en Force Mentale. Cette étape est terminée ; elle peut maintenant déterminer ses caractéristiques.*

Étape 2 : Tirages des Caractéristiques

« Le caractère d'un homme se forge sur l'enclume de la guerre, martelé par les circonstances et modelé par la force de sa volonté. »

— Maître de guerre Slaydo

Les caractéristiques de votre personnage représentent ses capacités dans un certain nombre de domaines physiques et mentaux. Elles sont graduées sur une échelle de 0 à 100. Elles sont importantes pour toutes sortes de raisons, mais principalement parce qu'elles reflètent vos aptitudes à réussir certaines actions. Lorsque vous tenterez d'accomplir des actes susceptibles d'avoir des conséquences importantes sur le déroulement du jeu, vous effectuerez bien souvent des jets de dés en rapport avec l'une ou l'autre de vos caractéristiques. Par conséquent plus votre valeur sera élevée, plus vous aurez de chances de réussir.

Capacité de Combat (CC)

Cette caractéristique représente les compétences de votre personnage en combat au corps à corps, que vous soyez armé de vos seuls poings, d'un couteau ou d'une épée tronçonneuse.

Capacité de Tir (CT)

C'est la précision avec laquelle votre personnage est capable d'utiliser les armes à distance telles que les fusils laser, les arbalètes et les pistolets-mitrailleurs.

Force (F)

C'est la force physique de votre personnage.

Endurance (E)

C'est votre Endurance qui reflète la facilité que vous avez ou non à récupérer de vos blessures, à résister aux poisons, aux environnements toxiques, aux maladies et à toutes les affections physiques.

Agilité (Ag)

Elle représente la rapidité de votre personnage, ses réflexes et son sens de l'équilibre.

Intelligence (Int)

Elle donne la mesure de la perspicacité de votre personnage, de ses capacités de raisonnement et de son savoir.

Perception (Per)

Elle représente la manière dont votre personnage perçoit son environnement. Elle reflète l'acuité de ses sens.

Force Mentale (FM)

C'est grâce à sa Force Mentale que votre personnage est capable de supporter les horreurs de la guerre, les terreurs de l'espace et toutes les scènes épouvantables dont il ne manquera pas d'être témoin au cours de ses missions.

Sociabilité (Soc)

La Sociabilité reflète la capacité de votre personnage à interagir avec les autres individus, mais également ses aptitudes à les duper, les charmer ou s'en faire des amis.

Bonus de caractéristique

À chaque caractéristique correspond un bonus. Ce bonus est égal au chiffre des dizaines de la caractéristique considérée. Par exemple, un personnage doté d'une Force de 41 aura un bonus de Force de 4. En général, ces bonus servent à déterminer le succès ou l'échec d'une tentative dans une situation donnée ou lors d'un test pouvant offrir des résultats variables. Consultez le **Chapitre VII : Règles du jeu** pour plus de précisions.

011-040-Chapitre 1.indd 23 29/08/08 14:15:43

Table 1-2 : Base d'évaluation des caractéristiques

Valeur	Signification	Exemple
10–15	Très faible	La Force d'un jeune enfant
16–20	Limitée	L'Intelligence d'un grox
21–25	Inférieure	La Sociabilité d'un natif des mondes sauvages
26–35	Moyenne	Valeur moyenne chez les humains
36–40	Supérieure	La Sociabilité d'un natif des mondes-ruches
41–45	Excellente	La Force d'un ork
46–50	Splendide	L'Agilité d'un corsaire eldar
51 +	Héroïque	La Force Mentale d'un démon

Tirage des caractéristiques

Toutes les caractéristiques se calculent en lançant 2d10 et en additionnant les deux chiffres obtenus puis en ajoutant au résultat le modificateur déterminé par votre monde natal que vous trouverez dans la **Table 1–3 : tirage des caractéristiques**. Effectuez ce tirage pour chacune de vos neuf caractéristiques et notez-les bien sur votre fiche de personnage, en n'oubliant pas d'écrire le premier chiffre de chaque nombre dans le cercle. Ainsi, vous retrouverez vos bonus de caractéristiques d'un coup d'œil.

Exemple

Reprenons notre exemple précédent. Le personnage de Nathalie vient d'un monde impérial. Elle se réfère donc à la colonne correspondante pour calculer ses caractéristiques de départ. À neuf reprises, elle lance 2d10 et ajoute le modificateur au nombre obtenu. Elle note ses valeurs sur sa fiche de personnage. Elle obtient les résultats suivants :

Caractéristique	*Base de calcul*	*Jets*	*Total*
Capacité de Combat (CC)	*2d10 +20*	*10*	*30 (moyenne)*
Capacité de Tir (CT)	*2d10+20*	*6*	*26 (moyenne)*
Force (F)	*2d10+20*	*9*	*29 (moyenne)*
Endurance (E)	*2d10+20*	*7*	*27 (moyenne)*
Agilité (Ag)	*2d10+20*	*12*	*32 (moyenne)*
Intelligence (Int)	*2d10+20*	*15*	*35 (moyenne)*
Perception (Per)	*2d10+20*	*12*	*32 (moyenne)*
Force Mentale (FM)	*2d10+20*	*13*	*33 (moyenne)*
Sociabilité (Soc)	*2d10+20*	*7*	*27 (moyenne)*

Nathalie a le droit de refaire un tirage si elle le souhaite. En étudiant ses caractéristiques, elle voit que la moins bonne est sa Capacité de Tir. Comme elle aimerait être capable d'abattre des mutants et des xenos, elle décide de tenter d'améliorer son résultat. Elle lance 2d10 et obtient un 15 ! Elle modifie sa fiche et inscrit 35 en CT. Ses caractéristiques se présentent à présent de la manière suivante :

CC	*CT*	*F*	*E*	*Ag*	*Int*	*Per*	*FM*	*Soc*
30	*35*	*29*	*27*	*32*	*35*	*32*	*33*	*27*

Comme votre personnage est tout de même censé être un individu d'une autre trempe que le reste de l'humanité, vous pouvez refaire l'un de vos tirages mais, dans ce cas, vous devrez conserver le nouveau résultat obtenu, même s'il est plus mauvais que le précédent.

« Tandis que chacun de nos guerriers morts sera déposé sur l'autel majestueux de la bataille, au son du glas nos plumes grinçantes dénombreront ses jours dans la mort comme dans la vie. »

Étape 3 : Choix du Plan de Carrière

« Efforcez-vous de devenir ce que l'Empereur a voulu que vous soyez, car c'est ainsi que vous accomplirez votre destinée. »

— Psaume de l'abolition, *Les consolations*

Après avoir déterminé votre monde natal et vos caractéristiques, voici venu le moment de vous engager dans une carrière. Votre plan de carrière définit plus ou moins votre personnalité, vos moyens d'action et votre place dans l'Imperium. Il vous guide dans le développement de votre personnage et détermine votre équipement, vos compétences et vos talents de départ, de même qu'un certain nombre d'autres facteurs, sans oublier qu'il vous aide à vous faire une place dans votre groupe d'acolytes.

Vous pouvez choisir celui qui vous convient parmi ceux qui correspondent à votre monde natal ou laisser faire le hasard si vous préférez vous abandonner en toute confiance aux mains de l'Empereur. Dans ce dernier cas, lancez un d100 et consultez la colonne relative à votre monde natal dans la **Table 1–4 : plans de carrière**. Après avoir pris votre décision, notez toutes les informations utiles sur votre fiche de personnage : vos compétences, vos talents et votre équipement de départ. Dans certains cas, vous aurez le choix entre plusieurs possibilités. Si vous avez un doute, demandez conseil à votre MJ. L'acquisition de certains talents est parfois soumise à des conditions préalables, par exemple une valeur minimum dans une caractéristique donnée. Dans le cas des talents de départ, les personnages peuvent ne pas tenir compte de ces conditions.

Avant le début du jeu, vous aurez la possibilité d'apporter des améliorations supplémentaires à votre personnage (pour plus de détails, reportez-vous à l'**Étape 4 : utilisation des points d'expérience et achat de l'équipement, pages 28 et suivantes**).

Adepte

« Le savoir, c'est le pouvoir. Ne le gaspillez pas inutilement sur les masses. »

— Marius Hax, gouverneur de secteur

Les Adeptes sont des érudits, des savants pleins de sagesse… ou du moins ils aspirent à le devenir un jour. Ils ont un don pour les langues, l'acquisition du savoir et sont souvent considérés comme le cerveau dans un groupe. Ils ne valent pas grand-chose au combat et certains sont même très frustes dans les rapports humains. Toutefois, dans le domaine de l'intelligence, ils coiffent tout le monde au poteau.

011-040-Chapitre 1.indd 24 29/08/08 14:15:48

Table 1-3 : Tirage des Caractéristiques

		Modificateurs du monde natal			
Caractéristique	**Base**	**Hors-monde**	**Impérial**	**Ruche**	**Sauvage**
Capacité de Combat (CC)	2d10 +	20	20	20	20
Capacité de Tir (CT)	2d10 +	20	20	20	20
Force (F)	2d10 +	15	20	20	25
Endurance (E)	2d10 +	20	20	15	25
Agilité (Ag)	2d10 +	20	20	20	20
Intelligence (Int)	2d10 +	20	20	20	20
Perception (Per)	2d10 +	20	20	20	20
Force Mentale (FM)	2d10 +	25	20	20	15
Sociabilité (Soc)	2d10 +	20	20	25	15

Compétences de départ: Alphabétisation (Int), Connaissances générales (Imperium) (Int), Connaissances générales (technologie) (Int) *ou* Connaissances scholastiques (légendes) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (copiste) (Int) *ou* Métier (valet) (Soc).

Talents de départ: Formation aux armes de corps à corps (primitives) *ou* Formation aux armes de poing (MS), Quelconque *ou* Sprint, Résistance (froid) *ou* Sommeil léger.

Équipement de départ: revolver avec 6 balles *ou* bâton, robes de l'Administratum (de qualité moyenne), auto-plume *ou* nécessaire d'écriture, horologium *ou* sablier, tablette de données *ou* grimoire enluminé, sac à dos.

Promotion de départ: **Compilateur**; reportez-vous à la **page 46** pour plus de détails sur ce plan de carrière.

« Comme l'intellect doit être au corps ce que l'âme est à l'esprit, ainsi la mort doit être à l'homme mortel ce que l'échec est à l'immortel ; c'est là le prix de toute ambition. »

ARBITRATOR

« Aucun bouclier ne saurait arrêter la lame de la justice. »
— Les méditations de l'Adeptus Arbites

Les Arbitrators sont de sévères défenseurs de la loi et des juges intransigeants. Ils sont là pour faire respecter les lois de l'Imperium et sont également chargés d'exécuter les rebelles, les séditieux et les fauteurs de troubles. Ils ne font pas partie d'une force de police planétaire, mais sont membres d'une organisation plus vaste, l'Adeptus Arbites. Ils ne sont généralement pas d'une grande force physique et leurs manières en société laissent plutôt à désirer, mais quand il s'agit d'encaisser les dégâts ou de traquer une proie, ce sont vraiment des individus qu'il vaut mieux avoir dans son camp.

Compétences de départ: Alphabétisation (Int), Connaissances générales (Adeptus Arbites) (Int), Connaissances générales (Imperium) (Int), Enquête (Soc), Langue (bas gothique) (Int).

Talents de départ: Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Rechargement rapide *ou* Sur ses gardes.

Équipement de départ: fusil avec 12 cartouches, gourdin, coup-de-poing, couteau, gilet composite *ou* gilet pare-balles *ou* manteau de mailles, uniforme (de bonne qualité), 3 stim-doses, injecteur, badge d'identification, horologium, paquet de cigalhos *ou* flasque d'amasec.

Promotion de départ: **Recrue**; reportez-vous à la **page 52** pour plus de détails sur ce plan de carrière.

ASSASSIN

« Tout se fait par la volonté de l'Empereur, même notre mort. Et il est certaines morts qu'Il désire voir venir plus rapidement que d'autres… »
— Asthrid, prêtresse de l'Assassinorum

Les Assassins sont des tueurs chevronnés, passés maîtres dans l'art de se rapprocher de leur proie et de mettre fin à ses jours. Certains sont des exécuteurs au cœur froid qui se délectent de leurs tueries tandis que d'autres sont des professionnels accomplis qui tirent une immense fierté de leur art. Quelles que soient leurs motivations, ils font partie du cercle fermé des hommes et des femmes les plus dangereux de l'Inquisition et chacun d'eux est un instrument de mort parfaitement affûté.

Compétences de départ: Esquive (Ag), Langue (bas gothique) (Int), Vigilance (Per).

Talents de départ: Ambidextre *ou* Quelconque, Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de jet *ou* Formation aux armes de poing (laser), Formation aux armes de poing (MS).

Équipement de départ: fusil avec 12 cartouches *ou* fusil de chasse avec 16 balles *ou* fusil d'assaut avec 1 chargeur, épée, couteau, pistolet laser compact avec 1 cellule énergétique *ou* 10 dagues de lancer, 3 stim-doses, porte-bonheur (cheveux prélevés sur un cadavre), combinaison moulante noire (de qualité moyenne).

Promotion de départ: **Spadassin**; reportez-vous à la **page 58** pour plus de détails sur ce plan de carrière.

ECCLÉSIASTE

« Un homme sans foi est un homme sans âme. Dans l'exercice de ton ministère, tu devras exterminer ces infidèles car ils sont la porte par laquelle s'introduisent les forces du mal. »
— Commandements pour l'Ecclésiarchie

Les Ecclésiastes, membres du clergé de l'Empereur, font partie d'une immense organisation connue sous le nom d'Ecclésiarchie. Ce sont des figures d'autorité très respectées ainsi que des chefs aussi charismatiques que capables. Ils sont formés à de nombreuses disciplines et peuvent exercer leurs compétences dans presque tous les domaines. Ce sont des guides capables d'inspirer leurs camarades et de charger en première ligne, en plein cœur d'une bataille, en clamant leur credo à pleine voix.

011-040-Chapitre 1.indd 25 29/08/08 14:15:54

Compétences de départ : Alphabétisation (Int), Connaissances générales (Credo impérial) (Int), Expression artistique (chanteur) (Soc) *ou* Métier (copiste) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (cuisinier) (Int) *ou* Métier (valet) (Soc).

Talents de départ : Formation aux armes de base (primitives) *ou* Formation aux armes de jet (primitives), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS).

Équipement de départ : épée *ou* marteau, revolver avec 6 balles *ou* pistolet-mitrailleur avec 1 chargeur, arbalète avec 10 carreaux *ou* 5 dagues de lancer, gilet pare-balles *ou* manteau de mailles, pendentif de l'aquila, robes de l'Ecclésiarchie (de bonne qualité), 4 chandelles, porte-bonheur (crâne), sac à dos.

Promotion de départ : **Novice** ; reportez-vous à la **page 64** pour plus de détails sur ce plan de carrière.

Garde Impérial

« La vie, c'est la guerre. Et ch'uis là pour la gagner ! »
— Jones « La Tranchée »

Les Gardes impériaux sont les combattants, les soudards, les guerriers du 41e millénaire. Tandis que certains font partie des armées régulières ou même de la Garde Impériale, d'autres ne sont rien de plus que des mercenaires et des brutes. Dans certains cas, ce sont même des repris de justice, équipés de colliers explosifs et condamnés à payer pour leurs terribles crimes en servant dans les légions pénales. Il va sans dire que les Gardes impériaux ne sont en général ni spécialement intelligents ni particulièrement sociables. Néanmoins, ils compensent largement ces petits défauts en ayant le chic pour faire mourir toutes sortes de choses de la manière la plus bruyante et la plus déplaisante qui soit.

Compétences de départ : Conduite (véhicules terrestres) (Ag) *ou* Natation (F), Langue (bas gothique) (Int).

Talents de départ : Formation aux armes de base (laser), Formation aux armes de base (MS) *ou* Formation aux armes de base (primitives), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser) *ou* Formation aux armes de poing (primitives).

Équipement de départ : épée *ou* hache *ou* marteau, pistolet à poudre noire avec 12 balles *ou* pistolet laser avec 1 cellule énergétique, fusil laser avec 1 cellule énergétique, arc avec 10 flèches *ou* mousquet avec 12 balles *ou* fusil avec 12 cartouches, couteau, armure pare-balles de la Garde, uniforme *ou* combinaison de camouflage *ou* vêtements de ville (de qualité moyenne), rations protidiques recyclées pour 1 semaine, licence de mercenaire *ou* collier explosif (toujours en place) *ou Manuel d'incorporation du fantassin impérial.*

Grade de départ : **Conscrit** ; reportez-vous à la **page 70** pour plus de détails sur ce plan de carrière.

Psyker Impérial

« Je me suis tenu dans le palais du Trône, sur notre Sainte Terra elle-même. Là, mon âme a été disloquée et reconstruite pour devenir une arme vivante, forgée par la volonté de l'Empereur. »
— Thassail Kain, psyker naturel

Les Psykers sont des individus étranges, qui semblent venus d'un autre monde et qui possèdent des pouvoirs surnaturels. Leurs capacités sont aussi nombreuses que variées, depuis le don de lire dans les pensées à celui de lancer des projectiles d'énergie bioélectrique. Évidemment, ces étranges pouvoirs ont un prix et celui-ci est terrible car chaque psyker constitue potentiellement un conduit d'accès vers la dimension infernale de l'Immaterium où résident les démons, les prédateurs psychiques et quantité d'effroyables créatures. À chaque fois qu'il utilise ses capacités, le psyker risque le salut de son âme et chaque psyker sait que la lame glacée d'une miséricorde est le plus clément des sorts qui attendent les individus possédés par les démons.

Pouvoirs psychiques de départ

Tous les Psykers commencent le jeu avec Niveau Psy 1, qui leur permet d'accéder à un nombre de pouvoirs psychiques mineurs égal à la moitié de leur bonus de Force Mentale (arrondir à l'entier supérieur), à choisir parmi les pouvoirs décrits au **Chapitre VI : Pouvoirs psychiques**.

Compétences de départ : Alphabétisation (Int), Concentration (FM), Langue (bas gothique) (Int), Métier (marchand) (Soc) *ou* Métier (voyant) (Soc), Psyniscience (Per).

Talents de départ : Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser) *ou* Formation aux armes de poing (MS), Niveau Psy 1.

Équipement de départ : épée *ou* hache, bâton, revolver compact avec 3 balles *ou* pistolet laser compact avec 1 cellule énergétique, couteau (miséricorde de la Psykana), gilet matelassé, robe élimée (de qualité médiocre), 1 livre sur la vie des saints de l'Imperium *ou* 1 jeu de cartes *ou* des dés à jouer, psyconduit, marque d'assermentation.

Promotion de départ : **Sanctionite** ; reportez-vous à la **page 76** pour plus de détails sur ce plan de carrière.

Trait : Psyker assermenté

Vous avez été embarqué à bord des Vaisseaux Noirs et ramené jusqu'à la Sainte Terra. Là, vous avez été examiné et officiellement assermenté par les émissaires du Trône d'Or après avoir subi une longue série de douloureuses épreuves rituelles aussi solennelles que métaphysiques, conçues pour éprouver la force de votre âme face aux attaques des prédateurs psychiques du Warp. Effectuez un jet de dés sur la **Table 1–5 : effets secondaires de l'assermentation** pour découvrir quelles ont été les conséquences de ce processus en ce qui vous concerne. Votre âge de départ augmente de 3d10 années (cf. **page 32**).

Racaille

« Ouais, bien sûr qu'le crime paie. Pourquoi que j'frais ça sinon ? »
— Boze « Le Jacasseur », truand des ruches de Fenk

Les Racailles sont les criminels, les déchets, les escrocs, les malfaiteurs, les voleurs et les hors-la-loi de l'Imperium. Ce sont des épaves de la société. Néanmoins, malgré leurs origines contestables, leurs multiples talents peuvent se révéler très utiles dans l'accomplissement de toutes sortes de missions secrètes et plus ou moins légales. Du crochetage de serrures aux attaques au couteau, des contrefaçons en tous genres au recel de marchandises illégales, ce sont les personnes qu'il vous faut pour réussir un projet douteux. Ordinairement, ils ne sont ni particulièrement forts ni particulièrement résistants ; en revanche, ils savent se faufiler dans les méandres de la société et sont souvent très agiles. Ils ont l'art de susciter toutes sortes de conflits et de se tirer d'affaire.

011-040-Chapitre 1.indd 26 29/08/08 14:15:57

Table 1-4 : Plans de carrière

	Monde natal			
Plan de carrière	**Hors-monde**	**Impérial**	**Ruche**	**Sauvage**
Adepte	01–10	01–12	—	—
Arbitrator	11–20	13–25	01–17	—
Assassin	21–25	26–38	18–20	01–30
Ecclésiaste	26–35	39–52	21–52	—
Garde impérial	—	53–65	26–35	31–80
Psyker impérial	36–75	66–79	36–40	81–90
Racaille	76–85	80–90	41–89	91–100
Technoprêtre	86–100	91–100	90–100	—

Compétences de départ: Baratin (Soc), Charisme (Soc) *ou* Esquive (Ag), Connaissances générales (Imperium) (Int), Duperie (Soc), Langue (bas gothique) (Int), Vigilance (Per).

Talents de départ: Ambidextre *ou* Quelconque, Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS).

Équipement de départ: fusil d'assaut avec 1 chargeur *ou* fusil avec 12 cartouches, pistolet-mitrailleur avec 1 chargeur, coup-de-poing *ou* gourdin, couteau, gilet matelassé *ou* fourrures animales, vêtements de ville *ou* haillons *ou* combinaison de travail sale (de qualité médiocre).

Promotion de départ: **Rebut**; reportez-vous à la **page 84** pour plus de détails sur ce plan de carrière.

Table 1-5 : Effets secondaires de l'assermentation

1d100	**Effet**
01–08	**Reconstruction crânienne :** au cours des rituels, vous avez eu le crâne brisé. Peut-être cela s'est-il produit à la suite d'une intervention de psychochirurgie, d'un passage à tabac pédagogique ou à cause d'une libération de pouvoir incontrôlée qui vous a fendu le crâne comme une baie de vignepus malfienne trop mûre. Votre boîte crânienne a été réparée grâce à des plaques de métal dont certaines sont clairement visibles. Votre valeur d'Intelligence diminue de 3 points, mais vous recevez 5d10 trônes en compensation.
09–14	**Traqué**: les visions que vous avez eues durant les rituels ont provoqué une paranoïa. Vous êtes convaincu que certaines parties de votre psyché, celles dont vous avez été amputé par les assermenteurs, ont acquis une conscience et sont à votre recherche. Vous avez beau savoir au fond de vous-même qu'il s'agit d'une sottise, vous refusez toujours de vous asseoir dos à la porte, au cas où. Vous gagnez 1d10 points de Folie.
15–25	**Souvenirs abominables :** votre assermentation a été si éprouvante que vous sursautez et grimacez à la moindre mention de Terra. Vous gagnez 1d5 points de Folie.
26–35	**L'horreur ! L'horreur !**: vos cheveux sont d'un blanc immaculé, il vous arrive de chuchoter des paroles indistinctes pour vous-même et vous faites d'épouvantables cauchemars toutes les nuits. Vous gagnez 1d5 points de Folie.
36–42	**Douloureuse induction nerveuse :** le dos de votre main droite est couturé d'horribles cicatrices. Vous êtes très mal à l'aise en présence de femmes au crâne rasé et vêtues de longues robes.
43–49	**Implants dentaires**: vous n'avez plus une seule dent. Peut-être ont-elles été brisées ou arrachées, peut-être ont-elles tout simplement déserté votre bouche en signe de protestation contre les tourments psychiques qui ont envahi votre crâne. Vous portez un dentier sculpté, garni de dents provenant de pèlerins défunts. Il est de bonne qualité et vous lui accordez une valeur inestimable bien que sa valeur réelle soit approximativement de 50 trônes.
50–57	**Rupture du nerf optique :** vos yeux ont subi de telles violences lors des rituels d'assermentation que l'on a dû vous les retirer et les remplacer par des yeux cybernétiques de qualité moyenne. Reportez-vous au **Chapitre V : Arsenal** pour plus de précisions sur ces équipements.
58–63	**Dévotion hurlante**: vos cordes vocales détruites ont été remplacées par un vox-émetteur. Cet implant de la taille de l'ongle du pouce est discernable au reflet du métal dans la chair de votre cou. Il ne produit aucun effet en termes de jeu, à part le fait de vous donner une voix au timbre plutôt métallique.
64–70	**Irradience :** vous avez vu la véritable puissance du Trône d'Or. Vous n'avez plus un seul poil sur le corps, le visage ou la tête.
71–75	**Langue liée**: vos lèvres, vos gencives et votre palais sont tatoués de runes de protection hexagrammiques. Pour prononcer le nom de l'une des Puissances de la Corruption (Khorne, Tzeentch, Slaanesh ou Nurgle), vous devez réussir un **test de Force Mentale Difficile (–20)**. En outre, vous bégayez terriblement dès que vous évoquez les démons.
76–88	**Marié au Trône :** l'Empereur est l'unique objet de votre adoration. Vous gagnez le talent Chimiocastration (cf. **page 116**), ainsi qu'une chevalière de chattallium d'une valeur de 100 trônes.
89–94	**Urticaire des sorciers**: vous avez le corps couvert de milliers de minuscules cicatrices. Vous avez également une sainte horreur des aiguilles. Augmentez votre valeur d'Endurance de 3 points.
95–00	**Hypno-endoctrinement :** sous l'influence d'un puissant conditionnement, vous psalmodiez la litanie de protection à voix basse dès que vous êtes endormi ou inconscient. Augmentez votre valeur de Force Mentale de 3 points.

011-040-Chapitre 1.indd 27 29/08/08 14:16:01

Exemple

À présent, Nathalie est prête à choisir son plan de carrière. Elle lance un d100 et se réfère à la ***Table 1–4 : plans de carrière****. Elle a obtenu 44. Comme elle vient d'un monde impérial, cela signifie que son personnage est une Ecclésiaste. Elle note ses compétences, ses talents et son équipement de départ, mais il lui reste tout de même quelques éléments à déterminer. Elle doit choisir entre Expression artistique (chanteur)* ou *Métier (copiste), entre Métier (cuisinier)* ou *Métier (valet) et entre Formation aux armes de base (primitives)* ou *Formation aux armes de jet (primitives). Pour ses compétences, Nathalie choisit Métier (copiste) et Métier (valet), et pour ses talents elle sélectionne Formation aux armes de base (primitives), ce dernier choix étant basé sur le fait qu'elle possède une bonne Capacité de Tir.*

Voici les compétences et talents de Nathalie :

Compétences*: Alphabétisation, Connaissances générales (Credo impérial), Langue (bas gothique), Métier (copiste, valet).*

Talents*: Formation aux armes de base (primitives), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS).*

Nathalie doit également effectuer quelques choix matériels. Elle s'équipe d'objets en rapport avec ses talents et commence le jeu avec le matériel suivant :

Équipement : *marteau, revolver avec 6 balles, arbalète avec 10 carreaux, gilet pare-balles, pendentif de l'aquila, robes de l'Ecclésiarchie (de bonne qualité), 4 chandelles, porte-bonheur (crâne), sac à dos.*

Technoprêtre

« Je suis un enfant de l'Omnimessie, adepte du Dieu-Machine. Les rites des innombrables applications, les liturgies de l'allumage et les cantiques de la Mécadivination sont miens, afin que je les possède à la perfection et que je communique avec les esprits des anciennes technomachines, depuis le cœur vaillant des chars d'assaut jusqu'à la secrète sagesse des cogitateurs. »

— Serviteur vox Th3ta,
exprimant le contenu du *Manuel des adeptes du culte Mechanicus*

Les Technoprêtres sont les gardiens des esprits de toutes les machines ; ils sont chargés de préserver les traditions de la technologie. Ils prennent soin de machineries ésotériques d'une complexité inouïe et apprennent de nombreux secrets, tels que les rites mystiques qui président à l'allumage des machines et les secrets de leur maintenance. À mesure qu'ils approfondissent leurs connaissances des sciences anciennes, ils partent en quête de secrets technologiques perdus et, ce faisant, remplacent leur chair fragile par de l'acier luisant et des circuits bourdonnants.

Compétences de départ : Alphabétisation (Int), Langage secret (technologique) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (copiste) (Int) *ou* Métier (graveur) (Ag), Technomaîtrise (Int).

Talents de départ : Formation aux armes de base (laser), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser), Utilisation d'électro-implant.

Trait de départ : Implants Mechanicus.

Équipement de départ : canne métallique, pistolet laser avec 1 cellule énergétique, carabine laser avec 1 cellule énergétique, couteau, gilet pare-balles, lumiglobe, tablette de données, robes et ornements sacerdotaux de l'Adeptus Mechanicus (de bonne qualité), 1d10 pièces détachées (cellules énergétiques, câbles, chronomètres, etc.), fiole d'huile consacrée.

Promotion de départ : **Technographe** ; reportez-vous à la **page 90** pour plus de détails sur ce plan de carrière.

Étape 4 : Utilisation des Points d'Expérience et Achat de l'Équipement

« Si vous aviez su autrefois ce que vous savez à présent, vous n'auriez pas demandé "Pourquoi, monseigneur ?" mais "Comment ?" »

— Extrait de *La complainte du vieil acolyte*

Maintenant que vous avez choisi votre plan de carrière, il est temps de noter sur votre fiche de personnage vos points de Blessures (B), vos points de Destin (PD), votre vitesse de déplacement et votre pécule de départ. Enfin, vous allez pouvoir dépenser vos points d'expérience de départ en vous référant à la promotion appropriée dans votre plan de carrière suivant la description du **Chapitre II : Plans de carrière**.

Points de Blessures

Les points de Blessures sont un paramètre vital pour tout personnage. Ils indiquent la quantité de dommages que celui-ci peut encaisser avant d'être gravement blessé. Lancez un dé en vous référant à la **Table 1–6 : points de Blessures** pour déterminer votre capital de départ.

Table 1-6 : Points de Blessures

Monde natal	Base	Modificateur
Hors-monde	d5	+6
Monde impérial	d5	+8
Monde-ruche	d5	+8
Monde sauvage	d5	+9

011-040-Chapitre 1.indd 28 29/08/08 14:16:06

Trait : Implants Mechanicus

Après avoir été purifié et consacré par une succession de rituels complexes, vous avez été jugé digne de recevoir les implants suivants :

Électro-implant

Il s'agit d'une petite connexion directement greffée à votre système nerveux. Après avoir été convenablement formé, vous pourrez l'utiliser comme interface pour vous connecter sur les ports de transmission de données des machines et sur certains types de réseaux. Un électro-implant peut prendre différentes formes : électrotatouage, connexion crânienne, sonde digitale ou câblage spinal, par exemple.

Circuits électrotatoués

Ce sont des greffes de peau métallisée, approximativement de la taille de la paume d'une main, qui ressemblent beaucoup à des tatouages aux yeux des non-initiés. Ces circuits sont reliés au système nerveux et s'alimentent par conversion des émanations bioélectriques de la chair. Vous pouvez les utiliser pour émettre ou siphonner de l'énergie de différentes manières. Ces circuits peuvent être de toutes les couleurs imaginables et situés n'importe où sur le corps, mais vous les verrez plus souvent sur les mains ou sous forme de mécadendrites.

Respirateur

Cet implant constitué d'un assemblage de grilles et de tuyaux recouvre la moitié inférieure de votre visage. Son rôle est de purifier l'air que vous inhalez, ce qui vous confère un bonus de résistance de +20 contre toutes les toxines présentes dans l'atmosphère et les gaz de combat. Ce respirateur comprend également un synthétiseur vox capable de transmettre vos paroles de différentes manières. Un respirateur peut se présenter comme une simple grille ou ressembler à un masque aux sculptures élaborées.

Cyberchape

Il s'agit d'une ossature de métal, de câblages électriques et de transmetteurs à impulsions, solidement rivetée à votre colonne vertébrale et à la partie inférieure de votre cage thoracique. Dans le futur, lorsque vous obtiendrez de nouveaux implants, cet endosquelette constituera la base d'implantation subdermale de ces nouveaux appareillages. Les serviteurs de l'Omnimessie font souvent référence à cet appareillage sous le nom de « chair véritable ». Il faudrait soulever les robes rouges d'un Technoprêtre pour découvrir à quoi ressemble réellement une cyberchape, c'est la raison pour laquelle personne ne vous avouera jamais avoir vu une telle chose.

Transformateur de puissance

La cellule énergétique nichée au cœur de la cyberchape est appelée transformateur de puissance. Cet accumulateur, conçu pour stocker l'énergie, peut également générer un certain nombre de champs de différentes natures. Ces transformateurs peuvent se présenter sous différents aspects, depuis les petites batteries cristallines jusqu'aux énormes galvinators électriques récupérés sur des moteurs de véhicules. Un bon nombre des bossus que l'on croise dans les rangs de l'Adeptus Mechanicus peuvent attribuer leur déformation au poids du transformateur primitif qu'ils utilisent.

Circuit céphalique

Il s'agit d'un réseau de processeurs, d'implants et de circuits corticaux conçus pour augmenter vos capacités mentales. Il est habituellement enfermé dans un boîtier vissé sur le crâne, mais peut également être implanté dans le cerveau lui-même. À mesure que vous deviendrez plus assidu dans vos dévotions, de plus en plus de portions du cerveau impliquées dans la gestion de paramètres inutiles, comme les émotions et l'intuition, pourront être retirées afin de libérer de l'espace pour l'installation d'améliorations supplémentaires. Les circuits céphaliques présentent fréquemment un aspect assez rudimentaire et sont souvent assez anciens.

Points de Destin

Les acolytes sont des individus hors normes, voués à accomplir les volontés de l'Empereur. Les points de Destin représentent cette destinée exceptionnelle qui leur donne une place à part au sein des masses grouillantes de l'humanité. Lancez un dé en vous référant à la **Table 1–7 : points de Destin** pour connaître le nombre de points de Destin de départ de votre personnage.

Table 1-7 : Points de Destin

		1d10	
	1–4	5–8	9–10
Hors-monde	2	3	3
Monde impérial	2	2	3
Monde-ruche	1	2	3
Monde sauvage	1	2	2

Déplacement

Les personnages ont quatre options de déplacement : demi-déplacement, déplacement complet, charge et course. Le nombre de mètres que parcourt un personnage à son tour de jeu dépend de son bonus d'Agilité. Certains traits ont un effet sur tout ou partie des vitesses de déplacement. Vous trouverez plus d'explications au **Chapitre VII : Règles du jeu**.

Table 1-8 : Déplacements en mètres par round

Bonus d'Ag	Demi-déplacement	Déplacement complet	Charge	Course
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30

011-040-Chapitre 1.indd 29 29/08/08 14:16:10

Pécule de départ, revenu mensuel et achat d'équipement

Tous les acolytes débutent avec une petite somme d'argent. Dans Dark Heresy, l'unité monétaire porte le nom de trône gelt, ou plus simplement trône. Vous pouvez économiser ce pécule de départ en vue de futurs achats ou le dépenser immédiatement pour acheter de l'équipement supplémentaire. Les joueurs détermineront la somme dont ils disposent grâce à la **Table 1–9 : pécule de départ**, basée sur le plan de carrière du personnage.

Table 1-9 : Pécule de départ

Carrière	Trônes
Adepte	100 + 1d10
Arbitrator	50 + 2d10
Assassin	120 + 3d10
Ecclésiaste	300 + 5d10
Garde impérial	70 + 1d10
Psyker impérial	50 + 1d5
Racaille	10 + 1d5
Technoprêtre	150 + 1d10

Revenu mensuel

Tant qu'ils sont au service d'un inquisiteur, les acolytes sont payés tous les mois. Consultez la **Table 5–1 : revenus et classes sociales**, **page 126**, pour déterminer votre revenu mensuel.

Équipement

Les joueurs reçoivent gratuitement l'équipement qui fait partie de leur description de carrière. Avec l'approbation du MJ, ils peuvent acheter du matériel supplémentaire parmi les équipements décrits au **Chapitre V : Arsenal**, au prix mentionné. À la création de personnage, les joueurs n'ont pas à se préoccuper de la disponibilité du matériel.

Expérience de départ

Une fois toutes ces informations de départ enregistrées à l'endroit adéquat sur la fiche de personnage, il est temps pour les joueurs de dépenser leurs points d'expérience. Tous les PJ commencent le jeu avec 400 xp qu'ils peuvent utiliser pour augmenter leurs caractéristiques, acquérir de nouvelles compétences ou améliorer celles qu'ils possèdent déjà, acquérir de nouveaux talents, etc. Au **Chapitre II : Plans de carrière**, vous trouverez le coût de ces améliorations ainsi que celles qui sont disponibles en fonction de votre promotion dans le plan de carrière. N'oubliez pas de noter le nombre de xp dépensés, car c'est ainsi que vous déterminerez la progression de votre personnage à l'intérieur de son plan de carrière.

Personnages prêts à jouer

Si vous voulez vous lancer dans l'action sans attendre, voici quelques formules taillées sur mesure avec leurs améliorations, compétences et talents, chacune pour un total de 400 xp :

Adepte

Amélioration d'Intelligence, simple (+5)	100
Conduite (véhicules terrestres)	100
Connaissances générales (Administratum)	100
Constitution solide	100

Arbitrator

Amélioration de Capacité de Tir, simple (+5)	100
Psychologie	100
Vigilance	100
Constitution solide	100

Assassin

Amélioration de Capacité de Combat, simple (+5)	100
Enquête	100
Constitution solide	100
Sens aiguisés (vue)	100

Ecclésiaste

Amélioration de la Sociabilité, simple (+5)	100
Enquête	100
Vigilance	100
Constitution solide	100

Garde impérial

Amélioration de Capacité de Combat, simple (+5)	100
Amélioration de Capacité de Tir, simple (+5)	100
Constitution solide	100
Formation aux armes de poing (MS)	100

Psyker impérial

Amélioration de Force Mentale, simple (+5)	100
Connaissances générales (Imperium)	100
Connaissances interdites (Warp)	100
Constitution solide	100

Racaille

Amélioration de Capacité de Tir, simple (+5)	100
Amélioration d'Agilité, simple (+5)	100
Amélioration de Sociabilité, simple (+5)	100
Constitution solide	100

Technoprêtre

Amélioration d'Endurance, simple (+5)	100
Logique	100

Une rude existence

Votre capital de départ de 400 xp représente le fait que votre acolyte vient tout juste d'être recruté par l'Inquisition ; il n'est qu'une recrue parmi des centaines d'autres engagées par chaque inquisiteur. Il ne lui sera pas facile de survivre dans l'univers du 41e millénaire, mais les défis qu'il devra surmonter pour s'élever au-dessus de la masse lui apporteront de grandes récompenses. Si votre meneur de jeu a choisi de jouer une campagne destinée à des personnages plus expérimentés, il peut décider de gratifier votre PJ de points d'expérience et de fonds supplémentaires dès le début du jeu. Dans ce cas, dépensez-les simplement comme si vous les aviez gagnés en jeu. Dans le **Chapitre II : Plans de carrière**, vous trouverez toutes les explications nécessaires. Pour chaque tranche de 400 xp obtenus, votre acolyte reçoit un mois de salaire complet (cf. **Chapitre V : Arsenal** pour plus de détails).

011-040-Chapitre 1.indd 30 29/08/08 14:16:16

Grésillement strident	100
Technoharmonisation	100

Droitier ou gaucher ?

Ceci peut avoir des conséquences en jeu. Vous pouvez décider vous-même que votre personnage sera droitier ou gaucher ou laisser faire le hasard et lancer un dé. Si vous obtenez un 9, votre personnage est gaucher ; sinon, il est droitier. À l'évidence, les personnages possédant le talent Ambidextre n'ont pas besoin de se préoccuper de savoir quelle est leur main directrice.

Étape 5 : Naissance de votre Personnage

« D'une manière qui ne cesse jamais de m'étonner, la plupart des hommes valent généralement beaucoup moins qu'ils ne paraissent à première vue. »
— Lady Olianthe Rathbone, Inquisitrix Prima

Les nombres et les mots que vous avez reportés sur votre fiche de personnage ne sont que des outils pratiques qui vous permettent de définir les capacités de votre PJ. Ils ne révèlent rien de son apparence, de son âge ou de tous les détails personnels qui permettent de se représenter votre acolyte. Les tables suivantes vous permettent de définir ces éléments au hasard, mais vous n'êtes pas obligé de les utiliser toutes. Si vous le préférez, vous pouvez y piocher à votre guise les éléments qui vous plaisent.

Homme ou femme ?

On ne peut pas dire que ce 41e millénaire ravagé par la guerre est un univers très gratifiant pour les femmes. Rares sont celles qui peuvent prétendre à une carrière équivalente à celles de leurs homologues masculins ; toutefois, cela signifie également qu'elles ont moins de chances d'être exposées aux périls qui hantent les recoins les plus inhospitaliers de la galaxie. Certains régiments de la Garde Impériale recrutent des combattantes et, de la même manière, l'Ecclésiarchie et l'Inquisition emploient des femmes à tous les niveaux hiérarchiques, mais là encore leur nombre est loin d'égaler celui des hommes. Dans Dark Heresy, les joueurs peuvent choisir le sexe de leur personnage à leur convenance et ceci ne leur impose aucun handicap. Toutefois, sur certaines planètes, et à la discrétion du MJ, les personnages féminins peuvent rencontrer plus de difficultés que les autres.

Notez bien que le texte se référera le plus souvent à votre acolyte par le pronom « il », mais uniquement dans un souci de simplification. Considérez que cela peut tout aussi bien signifier « elle ».

Votre apparence

L'apparence de votre personnage concerne tout ce qui touche à son aspect extérieur : sa stature, son âge, son teint, la couleur de ses yeux et de ses cheveux, toutes ses particularités physiques. Notez ces informations, avec les faits marquants de son histoire, dans la zone de votre fiche de personnage réservée à son historique. Bien qu'il puisse être amusant de laisser le hasard décider de votre apparence, n'hésitez pas à adapter les résultats des jets de dés effectués sur les tables suivantes comme vous le désirez et à décider vous-même du résultat qui vous convient le mieux.

Votre passé

Le passé a une grande influence sur votre personnage (à moins que son esprit malade n'ait décidé de refouler tous ses souvenirs, évidemment). Vous avez peut-être déjà une idée précise de ses origines et des événements qui ont marqué son existence. Dans ce cas, lancez-vous et écrivez son histoire. En revanche, si vous avez besoin d'un peu d'inspiration, utilisez les tables afin de déterminer ce qui a bien pu lui arriver avant que le destin décide de donner un but plus grandiose à son insignifiante petite vie.

Table 1-10 : Stature et corpulence

		Hors-monde			Monde impérial	
1d100	**Description**	**Homme**	**Femme**	**Description**	**Homme**	**Femme**
01–20	Squelettique	1,75 m/55 kg	1,70 m/50 kg	Mince	1,75 m/65 kg	1,65 m/60 kg
21–50	Rachitique	1,65 m/55 kg	1,55 m/45 kg	Svelte	1,85 m/70 kg	1,75 m/65 kg
51–80	Émacié	1,80 m/60 kg	1,75 m/60 kg	En pleine forme	1,75 m/70 kg	1,65 m/60 kg
81–90	Osseux	2,00 m/80 kg	1,85 m/70 kg	Bien bâti	1,90 m/90 kg	1,80 m/80 kg
91–100	Décharné	2,10 m/75 kg	1,95 m/70 kg	Corpulent	1,80 m/100 kg	1,70 m/90 kg
		Monde-ruche			**Monde sauvage**	
1d100	**Description**	**Homme**	**Femme**	**Description**	**Homme**	**Femme**
01–20	Freluquet	1,60 m/45 kg	1,55 m/45 kg	Longiligne	1,90 m/65 kg	1,80 m/60 kg
21–50	Efflanqué	1,70 m/55 kg	1,60 m/50 kg	Svelte	1,75 m/60 kg	1,65 m/55 kg
51–80	Maigre	1,75 m/65 kg	1,65 m/55 kg	Musclé	1,85 m/85 kg	1,70 m/70 kg
81–90	Dégingandé	1,80 m/65 kg	1,70 m/60 kg	Trapu	1,65 m/80 kg	1,55 m/70 kg
91–100	Musculeux	1,75 m/80 kg	1,65 m/75 kg	Charpenté	2,10 m/120 kg	2,00 m/100 kg

011-040-Chapitre 1.indd 31 29/08/08 14:16:21

Table 1-11 : Âge

1d100	Hors-monde	Monde impérial	Monde-ruche	Monde sauvage
01–10	Jeune (15 + 1d10)	Benjamin (20 + 1d10)	Mouflet (15 + 1d10)	Guerrier (15 + 1d10)
11–20	Jeune (15 + 1d10)	Benjamin (20 + 1d10)	Mouflet (15 + 1d10)	Guerrier (15 + 1d10)
21–30	Jeune (15 + 1d10)	Benjamin (20 + 1d10)	Mouflet (15 + 1d10)	Guerrier (15 + 1d10)
31–40	Jeune (15 + 1d10)	Benjamin (20 + 1d10)	Adulte (25 + 1d10)	Guerrier (15 + 1d10)
41–50	Mature (20 + 1d10)	Benjamin (20 + 1d10)	Adulte (25 + 1d10)	Guerrier (15 + 1d10)
51–60	Mature (20 + 1d10)	Homme mûr (30 + 1d10)	Adulte (25 + 1d10)	Guerrier (15 + 1d10)
61–70	Mature (20 + 1d10)	Homme mûr (30 + 1d10)	Adulte (25 + 1d10)	Guerrier (15 + 1d10)
71–80	Mathusalem (50 + 1d10)	Homme mûr (30 + 1d10)	Adulte (25 + 1d10)	Ancien (25 + 1d10)
81–90	Mathusalem (50 + 1d10)	Vétéran (40 + 1d10)	Adulte (25 + 1d10)	Ancien (25 + 1d10)
91–100	Mathusalem (50 + 1d10)	Vétéran (40 + 1d10)	Doyen (35 + 1d10)	Ancien (25 + 1d10)

Table 1-12 : Couleur de la peau, des yeux et des cheveux

	Hors-monde			Monde impérial		
1d100	Peau	Cheveux	Yeux	Peau	Cheveux	Yeux
01–30	Nacrée	Roux carotte	Bleu clair	Noire	Teints (au choix)	Bleus
31–50	Claire	Blonds	Gris	Hâlée	Blonds	Gris
51–70	Bleutée	Roux cuivré	Noirs	Claire	Châtains	Bruns
71–90	Grisâtre	Noirs	Verts	Cuivrée	Noirs	Verts
91–100	Laiteuse	Auburn	Violets	Teinte (au choix)	Gris	Lentilles (au choix)

	Monde-ruche			Monde sauvage		
1d100	Peau	Cheveux	Yeux	Peau	Cheveux	Yeux
01–30	Noire	Châtains	Bleus	Noire	Roux	Bleus
31–50	Hâlée	Blond filasse	Gris	Hâlée	Blonds	Gris
51–70	Claire	Teints (au choix)	Bruns	Claire	Châtains	Bruns
71–90	Cuivrée	Gris	Verts	Cuivrée	Noirs	Verts
91–100	Tachée (au choix)	Noirs	Lentilles (au choix)	Bronzée	Gris	Jaunes

Table 1-13 : Particularités physiques

1d100	Hors-monde	Monde impérial	Monde-ruche	Monde sauvage
01–06	Blafard	Doigt manquant	Pâleur maladive	Jointures poilues
07–13	Chauve	Nez aquilin	Peau crasseuse	Sourcils reliés
14–20	Doigts très longs	Verrues	Chevelure exubérante	Peintures de guerre
21–27	Oreilles minuscules	Cicatrices de duels	Dents gâtées	Mains énormes
28–34	Membres grêles	Piercing dans le nez	Électrotatouage	Dents limées
35–41	Ongles jaunâtres	Tic nerveux	Piercing	Sourcils proéminents
42–48	Chicots	Tatouage de l'aquila	Nombreux piercings	Odeur musquée
49–55	Yeux très espacés	Odeur de peinture	Toux sèche	Velu
56–61	Grosse tête	Cicatrices de petite vérole	Tatouages	Oreilles lacérées
62–68	Scoliose	Cicatrice religieuse	Cicatrice de blessure par balle	Ongles longs
69–75	Entièrement glabre	Électrotatouage	Tic nerveux	Tatouages tribaux
76–82	Mains élégantes	Mains tremblotantes	Gros grain de beauté	Cicatrices diverses
83–87	Longue chevelure	Oreilles percées	Cicatrices dues à la pollution	Piercing
88	Albinos	Horrible furoncle	Bossu	Yeux de chat
89–95	Claudication	Maquillage	Petites mains	Petite tête
96–100	Voûté	Démarche traînante	Odeur chimique	Grosse mâchoire

011-040-Chapitre 1.indd 32 29/08/08 14:16:25

Hors-monde : l'héritage du vaisseau

Élevés à bord d'un vaisseau spatial voyageant dans l'immensité stélaire, les hors-monde, comme tous les membres d'équipage d'un vaisseau, sont animés d'une immense loyauté envers le bâtiment sur lequel ils sont nés. Un peu à la manière de ceux qui vivent entre les remparts protecteurs d'une cité-état, ils se fient à leur vaisseau pour leur procurer aide et assistance, emploi et identité. Du berceau à la tombe, la plupart d'entre eux vivront sans jamais le quitter. La nature de ce vaisseau a beaucoup d'influence sur le mode de vie de ceux qui y résident, depuis leurs habitudes quotidiennes jusqu'à leur personnalité et leurs aspirations. Lancez les dés sur la **Table 1–14 : vaisseau d'origine** pour trouver des idées sur la manière dont son vaisseau natal a pu affecter votre personnage.

Table 1-14 : Vaisseau d'origine

1d100	Résultat
01–20	**Space hulk :** vous êtes né sur un gigantesque amas de débris dérivant dans l'immensité intersidérale, tout juste capable de naviguer dans l'espace. Vous faites sans doute partie des survivants d'un accident, pris au piège à bord d'une épave, et vous avez grandi dans un monde de sas à l'étanchéité douteuse, de couloirs ténébreux et de ponts hantés, avec la conscience que des « choses » se cachent à bord, non loin de vous, juste hors de la portée de votre regard. Vous êtes probablement quelqu'un de prudent, de superstitieux et vous avez la gâchette facile.
21–40	**Station orbitale :** vous êtes né sur un immense satellite très ancien, en orbite autour d'une étoile, d'une planète ou d'une lune. Vous faites sans doute partie des membres d'une mission scientifique, d'une retraite isolationniste ou encore d'une station militaire. Vous avez grandi dans un monde de routines et de répétitions, au rythme incessant des cycles orbitaux, des rituels d'observance et des tours de maintenance. Vous êtes sans doute très méthodique, mais animé d'un secret désir de vous rebeller et de satisfaire vos aspirations profondes.
41–60	**Vaisseau chartiste :** vous êtes né sur l'un des grands vaisseaux marchands en tant que membre d'un équipage qui a inlassablement navigué sur la même route commerciale. Vous avez grandi dans des soutes obscures, entre des caisses de richesses exotiques que vous ne pourriez jamais posséder. Dans tous les astroports, on vous laisse aborder avec crainte et vous n'y avez jamais été accueilli à bras ouverts. Vous êtes un individu matérialiste, vous savez reconnaître les bonnes affaires et vous avez une vision relativement cynique de la nature humaine.
61–80	**Vaisseau de guerre :** vous avez vu le jour dans le tumulte et le fracas des batailles et vous avez grandi entouré de servants d'artillerie et de soldats, dormant à l'étroit dans les couchettes à l'odeur de moisi des hommes d'équipage ou dans le décor formel et déshumanisé des quartiers des officiers. Il est fort probable que vous êtes animé d'un profond respect pour l'autorité, que vous affectionnez la procédure et que vous n'avez pas beaucoup de patience pour les tire-au-flanc.
81–100	**Libre-marchand :** vous êtes né à bord de l'un de ces exceptionnels vaisseaux dont l'équipage ne reconnaît pas d'autre autorité que celle de leur charismatique capitaine. Vous avez grandi dans une tumultueuse succession d'explorations, de batailles spatiales, de longues traversées et de négociations avec toutes sortes de xenos. Vous êtes probablement un individu rebelle par nature, animé d'une certaine aversion pour la routine et la discipline.

Monde impérial : la planète natale

Déployé à travers l'immensité de la galaxie, l'Imperium se compose d'une variété de mondes quasi infinie. L'humanité s'est adaptée à toutes sortes de planètes en édifiant différents types de sociétés. La nature de la planète sur laquelle votre personnage a grandi a forcément eu une certaine influence sur son caractère. La **Table 1–15 : planète natale** vous donne une idée de ce à quoi peut ressembler votre planète natale et des sentiments qu'elle peut susciter chez votre acolyte.

Table 1-15 : Planète natale

1d100	Résultat
01–20	**Agri-monde :** vous êtes né sur un monde entièrement consacré à la production de nourriture. Peut-être votre planète était-elle censée subvenir aux besoins d'un monde-ruche voisin ou soumise aux inexplicables exigences de la dîme impériale. Il est probable que vous recherchez avant tout l'excitation et l'exotisme comme dérivatifs à la morne routine de la ferme.
21–40	**Monde perdu :** votre planète natale a été oubliée par l'Imperium. Effacés des parchemins de l'Administratum, isolés du reste de l'univers, vos compatriotes sont des gens assez sceptiques de tempérament et capables de subvenir à leurs propres besoins.
41–60	**Monde féodal :** vous venez d'une planète primitive qui ne connaît que les armes et les technologies les plus simples, telles que les épées, les chars à bœuf et la poudre noire. Les gens de votre peuple sont des individus loyaux, pragmatiques et terriblement superstitieux.
61–70	**Zone de guerre :** quelle qu'ait été la nature initiale de votre monde natal, il n'est plus à présent qu'un amas de ruines éclaboussées de sang, grouillantes de soldats qui s'affrontent férocement sous les chuintements rageurs des pièces d'artillerie. Qu'il s'agisse d'une guerre civile ou d'une invasion d'orks décidés à tout anéantir, vous faites assurément partie d'un peuple tenace, austère et dévoué.
71–80	**Monde mort :** votre monde natal se résume à un ensemble d'habitations accrochées à un rocher désolé. Il s'agit peut-être d'une colonie minière implantée sur une lune dépourvue d'atmosphère ou de l'avant-poste établi par une expédition montée dans l'intention de découvrir les secrets d'une race xenos disparue depuis longtemps. Votre peuple est composé d'individus méditatifs, mélancoliques, très curieux de voir de la verdure et de parcourir la nature.
81–90	**Monde-chapelle :** votre planète natale est gouvernée par le clergé de l'Empereur. Elle peut être parsemée de hautes tours étincelantes et de temples gigantesques ou être un centre d'accueil pour les foules innombrables des pèlerins qui viennent se recueillir sur les sites sanctifiés d'anciennes batailles. Quoi qu'il en soit, vos compatriotes sont sans doute des serviteurs dévoués de l'Empereur, dévots, fiables et honnêtes.
91–100	**Monde paradisiaque :** votre planète d'origine est l'une des rares et très convoitées planètes édéniques de l'Imperium, un lieu où règne un éternel été et où la vie est facile. À part le fait qu'ils sont l'objet de la jalousie et du mépris de tous les autres citoyens de l'Imperium, vos compatriotes se montrent probablement assez perplexes devant la cruauté de l'univers et manifestent généralement un optimisme naïf que la plupart des gens considèrent comme parfaitement stupide.

011-040-Chapitre 1.indd 33 29/08/08 14:16:30

Monde-ruche : les classes sociales

Le rythme de vie est toujours frénétique dans les spires surpeuplées d'une ruche. Dans les ruches, la population est généralement animée d'un fort sentiment de respect envers les structures hiérarchiques et c'est souvent la seule chose qui empêche ces masses innombrables de se soulever pour s'attaquer à la classe supérieure. C'est le rang occupé par votre personnage dans l'organisation sociale de la ruche qui détermine si celui-ci a dû lutter avec acharnement pour parvenir à s'échapper de la fange hyper violente de la sous-ruche ou s'il a vécu la grande vie des nobles de la haute-ruche. La **Table 1–16 : classes sociales des ruches** vous aidera à définir vos origines.

Table 1-16 : classes sociales des ruches

1d100	Résultat
01–20	**Bâtard du cloaque :** vous avez grandi dans les profondeurs les plus froides, les plus humides et les plus ténébreuses de votre ruche, tâtonnant et fouillant dans la fange pour vous procurer un peu de nourriture, de lumière et de chaleur. Pour survivre, vous avez dû cruellement batailler et il est probable que vos possessions et votre confort ont une énorme importance à vos yeux.
21–40	**Crapule des gangs :** vous êtes entré dans un gang pour survivre à l'environnement sordide de la sous-ruche. Vous avez participé à des affrontements pour le contrôle territorial et vous avez vu des trahisons, mais aussi des actes d'une loyauté exceptionnelle… bien souvent au cours d'une seule et même fusillade. Les choses auxquelles vous êtes le plus attaché sont sans aucun doute votre fierté, votre territoire et vos compagnons.
41–60	**Rebut des manufactoria :** vos parents travaillaient déjà à la manufactorium et ils ont tant besogné qu'ils en sont morts, pour le bien de la ruche. Vous étiez pauvre, mais au moins vous étiez honnête. Pas comme ces gredins qui fricotent avec les gangs. Vous accordez probablement une grande importance à votre sens du devoir, de l'honneur et de vos obligations.
61–80	**Moyenne-ruche :** vous avez grandi dans les niveaux intermédiaires de la ruche. On y vit à l'étroit, mais vous n'avez pas été obligé de travailler dans les plus dangereuses des manufactoria. Vous avez toujours vécu au sein d'une foule immense, que ce soit pour dormir, manger ou lors des périodes de détente du cycle de veille. Vous êtes sûrement très attaché à votre individualité, à votre vie privée et à vos droits individuels.
81–90	**Artisan spécialisé :** votre famille appartenait à une caste particulière. Peut-être vos parents connaissaient-ils le fonctionnement ésotérique des unités de climatisation ou étaient-ils affectés au nettoyage de l'extérieur de la ruche. Vous avez grandi en tant que membre de la ruche et en même temps à l'extérieur du système. Il est probable que vous accordez énormément de prix à votre domaine d'expertise, vos opinions et vos mérites individuels.
91–100	**Noblesse de la ruche :** votre famille fait partie des résidents privilégiés de la haute-spire et vous avez vécu dans un luxe inimaginable pour les autres ruchards. Vous avez toujours eu tout ce que vous vouliez : de l'espace, de l'intimité, du soleil, mais vous avez également dû assumer le fardeau des responsabilités. Votre dignité, le respect que vous doivent vos inférieurs et votre puissance personnelle sont assurément les choses auxquelles vous accordez le plus d'importance.

Monde sauvage : des tabous tribaux

La plupart des habitants des mondes sauvages vivent une existence aussi brève que sanglante. Entre les bêtes monstrueuses, les rudes conditions de vie, les désastres de toutes sortes et les guerres, bien des vies sont écourtées avant leur terme naturel. Les tribus de ces planètes ont une conscience très aiguë du fait que l'univers est un royaume de cruauté et de sauvagerie, hostile à l'homme, habité de forces maléfiques qu'il faut amadouer à n'importe quel prix. Il existe bien des coutumes étranges sur ces planètes. En grandissant dans un tel endroit, votre personnage a sans nul doute subi l'influence de ces coutumes ancestrales. La **Table 1–17 : superstitions des mondes sauvages** vous présente quelques exemples de traditions et d'interdits auxquels pourrait obéir votre acolyte. Cependant, il ne s'agit là que d'un bref aperçu des innombrables superstitions que l'on peut rencontrer dans l'univers.

Table 1-17 : superstitions des mondes sauvages

1d100	Résultat
01–10	**Crasse protectrice :** le fait de se baigner permet aux esprits maléfiques de flairer votre trace. Vous devez conserver votre couche de crasse protectrice afin de les égarer et de chasser le mauvais œil.
11–20	**Couleur néfaste :** l'orange est une couleur qui attire les catastrophes et la mort.
21–30	**Serment du chasseur :** ne mangez que ce que vous auriez pu tuer vous-même de peur d'être puni par le destin pour votre arrogance.
31–40	**Lame assoiffée :** l'esprit de votre arme est avide. Il doit boire le sang chaque fois que votre lame quitte le fourreau sinon de grands malheurs risquent de s'abattre sur vous et sur les vôtres.
41–50	**Servitude spirituelle :** si vous prenez un trophée sur un ennemi vaincu, son âme vous appartient.
51–60	**Mourir en guerrier :** une mort glorieuse est un honneur pour votre peuple. Mourir comme un lâche ne lui apporte que la honte. Vos ancêtres vous regardent : ne les décevez pas.
61–70	**Le pouvoir du Vrai nom :** n'utilisez jamais les véritables noms de vos amis ou des êtres qui vous sont chers, de crainte que les démons ne les entendent et ne s'en emparent pour faire le mal.
71–80	**Solitude des défunts :** ne prononcez jamais le nom des défunts car vous risquez d'attirer leur attention et de les faire revenir des ténèbres de l'au-delà.
81–90	**Trophée :** pour chacune de vos victoires, votre corps est marqué d'une cicatrice rituelle. Ainsi, après votre mort, votre cuir tanné pourra être présenté à l'Empereur afin qu'Il puisse se réjouir de vos exploits.
91–100	**Némésis :** c'est l'Empereur qui a décidé de l'heure et de la manière de votre mort. Quelque part, la bête qui vous tuera vous attend déjà. Votre destinée est de rechercher cette créature afin de lui faire face avec bravoure. Jusqu'à cette rencontre, vous êtes convaincu que rien ni personne ne pourra vous atteindre.

011-040-Chapitre 1.indd 34 29/08/08 14:16:34

Divination

De nombreuses personnes considèrent le Tarot impérial comme l'instrument de la divine volonté de l'Empereur. En entrant au service de l'Inquisition, la plupart des acolytes doivent se soumettre à des rituels de divination aussi terrifiants qu'étranges afin de lever en partie le voile sur ce que devra être leur rôle dans les grandes stratégies du Trône. Dans des salles envahies de fumée, des augures aveugles, vêtus de longues robes, se penchent sur leurs platines horologiques et proclament leurs sages édits pour tous ceux qui désirent servir et devenir les instruments de la main gauche de l'Empereur. Dans certains cas, ces divinations indiquent la mort et la ruine d'une âme et d'autres fois ce sont de fortes paroles qui permettront à celui qui les entend de mieux conduire sa vie. Parfois, elles recèlent une amère ironie qui pourra seulement être comprise rétrospectivement. Pour découvrir quelles sages paroles seront prononcées sur le destin de votre personnage, lancez les dés et reportez-vous à la **Table 1–18 : divinations impériales**, de la page précédente. Toutes ces divinations ont des répercussions matérielles sur votre acolyte.

Table 1-18 : Divinations Impériales

1d100	Résultat
01	« Mutation extérieure, corruption intérieure. » Vous commencez le jeu avec 1 mutation mineure (cf. **page 334**).
02–03	« Seuls les fous sont suffisamment forts pour prospérer. Seuls ceux qui prospèrent peuvent juger de ce qui est sensé. ». Vous commencez le jeu avec 2 points de Folie.
04–07	« Les péchés dissimulés au fond d'un cœur font pourrir tout le reste. » Vous commencez le jeu avec 3 points de Corruption.
08	« L'innocence n'est qu'illusion. » Vous commencez le jeu avec 1 point de Folie et 1 point de Corruption.
09–11	« De sombres rêves assombrissent ce cœur. » Vous commencez le jeu avec 2 points de Corruption.
12–15	« La blessure d'une balle est pure extase comparée à la damnation. » Votre Endurance augmente de 1 point.
16–18	« Tue le xenos avant qu'il ne puisse répandre ses mensonges. » Votre Agilité augmente de 2 points.
19–21	« Toute vérité est subjective. » Votre Intelligence augmente de 3 points, mais vous commencez le jeu avec 3 points de Corruption.
22–26	« Qui reconnaît le mutant le tue. » Votre Perception augmente de 2 points.
27–30	« Ceux qui n'ont rien peuvent toujours offrir leur vie. » Votre Force augmente de 2 points.
31–33	« Une tâche qui vaut la peine d'être accomplie vaut bien qu'on meure pour elle. » Vous gagnez le talent Frénésie.
34–38	« Seule la mort met un terme au devoir. » Vous gagnez 1 point de Blessures supplémentaire.
39–42	« L'esprit inoccupé s'égare dans les ténèbres. » Vous gagnez 1 point de Destin supplémentaire.
43–46	« Il n'y a point de civils dans le combat pour la survie. » Votre Endurance augmente de 2 points et vous gagnez 1 point de Destin supplémentaire.
47–50	« La violence résout tout. » Votre Capacité de Combat augmente de 3 points.
51–54	« La guerre est le propre de l'homme. » Votre Agilité augmente de 3 points.
55–58	« Meurs si tu le dois, mais que ton âme reste invaincue. » Votre Force Mentale augmente de 3 points.
59–62	« La balle est plus forte que la lame. » Votre Capacité de Tir augmente de 3 points.
63–66	« Sois la bénédiction de ton frère et la malédiction de ton ennemi. » Votre Sociabilité augmente de 3 points.
67–70	« L'homme doit mourir pour que l'humanité perdure. » Votre Endurance augmente de 3 points.
71–74	« Dans les ténèbres, laisse-toi guider par la lumière de Terra. » Votre Force Mentale augmente de 3 points.
75–79	« Que ta seule crainte véritable soit de mourir sans avoir accompli ton devoir. » Vous gagnez 2 points de Blessures supplémentaires.
80–85	« La pensée engendre l'hérésie ; l'hérésie appelle le châtiment. » Votre Force augmente de 3 points.
86–90	« Le sage sait apprendre de la mort d'autrui. » Votre Intelligence augmente de 3 points.
91–94	« Une âme suspicieuse est une âme saine. » Votre Perception augmente de 3 points.
95–97	« Ayez foi en votre peur. » Votre Agilité augmente de 2 points et vous gagnez 1 point de Destin supplémentaire.
98–99	« Rien ne remplace la ferveur. » Votre Endurance et votre Force Mentale augmentent de 2 points.
100	« Ne demandez pas pourquoi vous servez, mais seulement comment vous pouvez servir. » Votre Capacité de Combat et votre Capacité de Tir augmentent de 2 points.

011-040-Chapitre 1.indd 35 29/08/08 14:16:38

Personnalité

Le processus de création de personnage vous a fourni l'ossature de votre alter ego ; cependant, tous ces paramètres ne suffisent pas à le définir dans sa totalité. Pour cela, il a besoin d'un dernier élément indispensable : vous ! Les détails de son histoire et les événements qui ont marqué sa vie dépendent avant tout de vous, tout comme son tempérament, évidemment.

Certains joueurs préfèrent développer leur personnage en jeu et c'est une approche tout à fait acceptable. Au début, il vous suffira peut-être de savoir que votre acolyte est une Racaille des mondes-ruches qui a quitté Scintilla pour entrer au service de l'Inquisition. Cependant, de nombreux joueurs préfèrent travailler l'historique et la personnalité de leur avatar avant de commencer à jouer. Si vous êtes en quête d'un peu d'inspiration pour étoffer votre PJ, essayez de répondre aux six questions qui suivent. Elles devraient vous permettre d'ordonner vos pensées et de mieux définir votre alter ego naissant.

Quel est votre tempérament ?

La première question à se poser est sans doute celle de votre caractère. Quel genre de personne êtes-vous ? Passionnée et fougueuse ou plutôt terre à terre et pragmatique ? D'un naturel pessimiste ou plutôt du genre à penser que tout peut toujours s'améliorer ? Ultra sociable ou plutôt misanthrope ? Comment supportez-vous les contraintes extrêmes ? Qu'est-ce qui vous distingue des autres acolytes du groupe ? Voici quelques traits de caractère pour vous mettre sur la piste :

Catégorique : solide, inflexible et affirmatif en tout.
Changeant : imprévisible, indiscipliné et rebelle.
Coléreux : actif, capable d'assumer le commandement mais soupe au lait.
Conciliateur : cherchant l'équilibre en toutes choses, mais souvent incapable de choisir la voie à emprunter.
Flegmatique : pragmatique, prudent mais extrêmement réservé.
Irritable : soupçonneux, facilement en colère mais très vigilant et attentif.
Malléable : loyal, dévot mais facile à influencer.
Mélancolique : pensif, introspectif, avec une tendance à la dépression.
Optimiste : confiant, insouciant, porté sur le rêve et la fantaisie.

Comment avez-vous rencontré votre inquisiteur ?

Votre rencontre avec l'Inquisition a forcément été un événement très important dans votre vie. Cela s'est-il produit par hasard ou bien avez-vous été spécifiquement recruté par votre inquisiteur ? Vous lui avez peut-être sauvé la vie au cours d'une bataille, mais il est possible qu'une tache d'encre providentielle sur un parchemin de l'Administratum l'ait incité à vous choisir plutôt qu'un autre. Peut-être avez-vous accusé un étranger d'hérésie pour découvrir que celui-ci était en réalité un inquisiteur. Vous pouvez également avoir été vendu sur le marché aux esclaves du bazar d'une contrée exotique ou avoir été l'un des éléments d'une dette de sang versée par votre gang de coupe-jarrets. Peut-être avez-vous été embauché pour inventorier les antiques volumes qui dormaient dans la bibliothèque d'un noble ; une fois là, vous avez alors découvert une cache secrète pleine de grimoires hérétiques et vous vous êtes aperçu que votre protecteur était en réalité impliqué dans de terribles conspirations. Peut-être qu'un beau jour, sur votre planète, un grand chariot est descendu du ciel, environné de flammes et de fumée et vous avez été offert à son maître afin d'apaiser la colère du grand Aigle du Soleil. Quelles que soient les circonstances de votre incorporation dans l'Inquisition, il est fort probable qu'elles auront une certaine influence sur vos opinions et vos croyances, du moins au début…

011-040-Chapitre 1.indd 36 29/08/08 14:16:44

Que pensez-vous de l'Inquisition ?

L'Inquisition est une forteresse dans un univers hostile à l'humanité. La menace est partout et certains périls sont bien plus proches que ne l'imagine le commun des mortels. Les forces du Chaos, de l'hérésie, des xenos et de la sédition sont toujours prêtes à faire basculer l'Imperium dans les ténèbres de l'oubli et elles y parviendraient si ce n'était grâce à des personnes telles que vous… c'est du moins ce que l'on vous a dit. Croyez-vous ce que l'on vous raconte au sujet des horreurs de l'univers et de votre rôle de fantassin dans cette grande partie d'échecs secrète ? Considérez-vous votre rôle d'acolyte comme une mission sacrée, bénie par l'Empereur, ou le voyez-vous plutôt comme une bonne occasion d'acquérir pouvoir et possessions ou encore de vous venger ? Êtes-vous là pour défendre l'Imperium ou seulement pour sauver votre peau ?

Que seriez-vous prêt à sacrifier ?

L'Empereur ne vous jugera pas à vos médailles, mais à vos cicatrices. Combien de blessures êtes-vous prêt à subir au nom de l'Inquisition ? Jusqu'où irez-vous pour accomplir votre devoir ? La mort est une certitude, mais vous préoccupez-vous des circonstances de la vôtre ? Quelles méthodes seriez-vous disposé à appliquer pour remplir vos obligations envers votre inquisiteur ? Si vous êtes prêt à sacrifier votre chair, il est possible que la simple idée de la folie vous soulève le cœur… Et dans ce cas, iriez-vous jusqu'à arranger les choses pour que d'autres acolytes tombent à votre place, en ne vous laissant rien de plus qu'un poids sur la conscience ? Si votre ferveur est immense, iriez-vous jusqu'à traiter avec de sombres puissances pour obtenir des résultats, même si cela doit vous coûter votre âme ?

Que désirez-vous en ce monde ?

Debout à la gauche de l'Empereur, vous êtes prêt à donner votre vie pour défendre ce que l'humanité a de plus cher, mais quels sont les sentiments qui vous réchauffent le cœur dans la longue nuit ténébreuse où voyagent les âmes ? Est-ce le souvenir d'une personne, d'un lieu ou d'un monde à jamais détruit ? Peut-être aimez-vous l'Empereur-Dieu d'un amour fervent, mais vous pouvez également être infiniment attaché à votre propre vie. Il est également possible que la seule chose qui vous satisfasse réellement soit la flamme que crache votre bolter et le chant joyeux de votre épée tronçonneuse sur une carcasse de xenos ? Peut-être aimez-vous avant tout la justice, la vérité ou la violence, mais vous êtes peut-être prêt à vous contenter d'un bon cigalho et d'une mesure de tord-boyaux dans le fond d'un verre sale…

Que détestez-vous le plus ?

La flamme glacée de la haine peut brûler très longtemps, même lorsque tout espoir est perdu depuis des lustres. Quelle est celle qui vous pousse à avancer à travers la violence, l'horreur et la mort ? Avez-vous juré d'exterminer tous les mutants ? Espérez-vous parvenir à anéantir un jour les vils xenos qui ont massacré tous vos amis colons ? Avez-vous assisté à la chute d'un être aimé, victime des cajoleries des Sombres Puissances ? Peut-être avez-vous échappé aux griffes d'un culte ou avez-vous vu les horreurs et le désespoir de la guerre. Peut-être haïssez-vous les ennemis de l'humanité avec passion ou ne pouvez-vous simplement pas supporter l'idée d'avoir tort ou de manquer votre cible. Peut-être y a-t-il, au fond de votre âme, une faiblesse secrète, un mince filet de corruption que vous êtes le seul à pouvoir percevoir…

Table 1-19 : Noms masculins

1d100	Archaïque	Bas gothique	Familier	Haut gothique	Primitif
01–03	Alaric	Barak	Carcasse	Atellus	Arl
04–06	Attilas	Caïn	Coupe-Boulons	Brutis	Bruul
07–09	Barbosa	Dariel	Dakka	Callidon	Dar
10–13	Cortez	Eli	Doigts de fée	Castus	Frak
14–16	Constantine	Enoch	Fouille Latrines	Drustos	Fral
17–20	Cromwell	Frastus	Frag'	Flavion	Garm
21–23	Dorn	Gaïus	Grandes Esgourdes	Gallus	Grish
24–27	Drake	Garvel	Grosse Pétoire	Haxtes	Grak
28–30	Eisen	Hastus	Krak	Intios	Hak
31–33	Ferrus	Ignace	L'Arnaque	Jastilus	Jarr
34–37	Grendel	Ishmaël	L'Escarre	Kaltos	Kar
38–40	Guilliman	Jericus	L'Imposteur	Litilus	Kaarl
41–44	Havelock	Klightus	La Crise	Lupus	Krell
45–47	Iacton	Lazerus	La Truffe	Malléar	Lek
48–50	Jaghataï	Mordeci	Le Corniaud	Metalus	Mar
51–54	Khan	Mithras	Le Jacasseur	Nihilius	Mir
55–57	Leman	Nicodemus	Le Mégot	Novus	Narl
58–60	Lionus	Pontius	Le Mollard	Octus	Orl
61–63	Magnus	Quint	Le Pilon	Praetus	Phrenz
64–66	Mercutio	Rabalias	Le Rat	Quintos	Quarl
67–69	Nixios	Reestheus	Le Rouquin	Raltus	Roth
70–72	Ramirez	Silvanus	Le Surin	Ravion	Ragaa
73–75	Serghar	Solomon	N'a-qu'un-Œil	Régis	Stig
76–79	Sigismund	Thaddius	Plex	Severus	Strang
80–82	Tybalt	Titus	Rabat-joie	Silon	Thak
83–85	Vern	Uriah	Taille en Biais	Tauron	Ulth
86–89	Wolfe	Varnias	Tire-au-Flanc	Trantor	Varn
90–93	Wollsey	Xerxes	Touffe de poils	Venris	Wrax
94–96	Zane	Zaddion	Tranchelard	Victus	Yarn
97–100	Zarkov	Zuriel	Tristegueule	Xanthis	Zek

011-040-Chapitre 1.indd 37 29/08/08 14:16:50

Divers noms pour divers usages

L'homme est superstitieux et il a bien souvent raison de l'être car l'univers fourmille de créatures qui semblent fermement décidées à l'anéantir. On retrouve dans une foule de cultures la même croyance populaire selon laquelle une personne doit posséder un certain nombre de noms distincts destinés à différents usages. La majorité des gens utilisent un nom usuel, ou « nom d'usage », réservé aux activités de tous les jours. Il s'agit souvent de termes abâtardis, raccourcis au fil de longues années d'utilisation pour donner des dénominations courtes à la consonance généralement forte. Par contraste, un nom plus personnel, aux connotations plaisantes et adoucies, peut être utilisé en famille et avec les amis. Dans certaines sociétés, les individus possèdent également un nom secret, aussi appelé « nom véritable », censé détenir un pouvoir considérable sur leur propriétaire. La croyance veut que ce nom véritable puisse être « dévoré » si une personne a la folie de conclure un pacte, quelle que soit sa forme, avec une entité démoniaque. Si vous désirez donner plusieurs noms à votre personnage, n'hésitez pas à effectuer tous les jets de dés qui vous paraîtront nécessaires sur les tables.

Table 1-20 : Noms féminins

1d100	Archaïque	Bas gothique	Familier	Haut gothique	Primitif
01–03	Aenide	Akadia	Alpha	Atella	Arla
04–06	Albia	Chaldia	Azur	Brutilla	Brulla
07–09	Borgia	Cyrine	Baïonnette	Callidia	Darl
10–13	Cimbria	Diona	Boucles d'or	Castella	Fraka
14–16	Devi	Deatrix	Calamity	Drustilla	Fraal
17–20	Ephese	Ethina	Chat	Flavia	Garma
21–23	Euphrati	Ephraëlle	Destinée	Gallia	Grisha
24–27	Inez	Fenria	Étoile	Haxta	Graki
28–30	Imperatrice	Gaïa	Fine Gâchette	Intias	Haka
31–33	Jemadar	Galatia	Flambeuse	Jestilla	Jarra
34–37	Jezaïl	Hazaëlle	Halo	Kalta	Karna
38–40	Joss	Isha	La Braqueuse	Litila	Kaarli
41–44	Kadis	Ishta	La Faucheuse	Lupa	Krella
45–47	Kali	Jedia	La Rouquine	Mallia	Lekka
48–50	Lethe	Judicca	La Rusée	Meta	Marlla
51–54	Mae	Lyra	La Souris	Nihila	Mira
55–57	Millicent	Magdela	La Vertu	Novia	Narla
58–60	Merica	Narcia	Lady	Octia	Orla
61–63	Midkiff	Ophilia	Lame Blanche	Praetia	Phrix
64–66	Megehra	Phebia	Maman	Quintilla	Quali
67–69	Odessa	Qualia	Mistigri	Raltia	Rotha
70–72	Orleane	Rhia	Plex	Ravia	Ragaana
73–75	Plath	Salomis	Princesse	Regia	Stigga
76–79	Séverine	Solaria	Prisme	Scythia	Stranga
80–82	Thiopia	Thyratia	Rubis	Sila	Thakka
83–85	Thrace	Thebe	Scarlett	Taura	Ultha
86–89	Tzarine	Uriel	Trauma	Trantia	Varna
90–93	Venus	Veyda	Trix	Venria	Wraxa
94–96	Walperga	Xantippe	Voltigeuse	Xanthia	Yarni
97–100	Zetkin	Ziapatra	Zix	Zethina	Zekka

Un nom

« Qu'y a-t-il dans un nom ? Nous ne serons jamais que de la viande aux yeux de ce que nous appelons un ork, quand bien même nous l'appellerions autrement. »

— Catuldynas, *La vertueuse ruche de jadis*

Le choix d'un nom de personnage est toujours difficile. Si vous avez la chance d'avoir trouvé une bonne idée, notez-la aussitôt sur votre fiche mais si, comme la majorité d'entre nous, vous avez du mal à trouver, ce qui suit vous aidera à imaginer un beau nom pour votre PJ.

Au 41e millénaire, les noms peuvent être aussi divers que les milliers de mondes qui composent l'Imperium. L'homme étant par nature une créature inventive et contrariante, il n'existe aucun standard ou convention universelle fixant les noms que les gens aiment à se donner. Dans certains endroits, le fait de porter un patronyme composé d'un seul nom sera considéré comme un symbole de basse extraction ou d'ignominie, tandis qu'ailleurs une telle dénomination sera au contraire un signe d'extrême pouvoir, de célébrité ou

011-040-Chapitre 1.indd 38 29/08/08 14:16:54

d'appartenance aux meilleures familles. En choisissant votre nom, n'hésitez pas à utiliser les différentes suggestions des tables ci-dessous, à les mélanger et à les accoler à votre guise. L'idée étant, bien sûr, de donner à votre personnage un nom qui lui convienne car personne n'en sait plus que vous à son sujet.

LES DIFFÉRENTS TYPES DE NOMS

Nous vous présentons cinq types de noms :

Archaïque : des noms remontant à la plus haute antiquité. Ce sont parfois des noms de grands saints, de héros du passé ou d'autres figures des légendes du Ministorum. Certains sont si anciens que toutes les traces de leurs origines ont été perdues.

Bas gothique : ces noms viennent du haut gothique mais ont été dénaturés au fil des siècles, à force d'être employés de manière impropre.

Familier : comme leur dénomination l'indique, ce sont des sobriquets, des termes du langage quotidien ou des mots d'argot, souvent attribués à un individu à la suite de ses bonnes (ou mauvaises) actions.

Haut gothique : des noms issus de l'ancien langage haut gothique. Ils véhiculent une impression d'autorité, de sérieux et pouvoir.

Primitif : des noms courts, aux consonances brutales, très semblables à la vie de ceux qui les portent.

Si vous estimez qu'un type de nom convient particulièrement à votre personnage, lancez les dés ou choisissez dans la colonne appropriée suivant le sexe de votre personnage. Si rien ne vous vient à l'esprit, lancez les dés, consultez les tables et choisissez le nom qui vous plaît.

Étape 6 : Commencer à Jouer !

À présent que vous avez créé votre personnage, vous êtes prêt à entrer dans l'action. Néanmoins, avant de commencer à lancer des dés dans toutes les directions et à vous fourrer dans toutes sortes d'ennuis, vous devriez probablement vous pencher un peu sur le **Chapitre VII : Règles du jeu** dans lequel vous trouverez toutes les explications sur la signification de tous ces chiffres ainsi que sur la manière de mener un combat et de se déplacer dans l'univers du 41e millénaire. Quand vous commencerez à maîtriser un peu mieux le système de jeu, vous aurez sans doute avantage à lire le **Chapitre IX : La vie de l'Imperium** qui vous fournira une foule d'explications sur les concepts essentiels qui constituent la base de l'univers de Warhammer 40,000. Une fois que vous en aurez terminé avec ces deux chapitres, vous serez fin prêt pour vous embarquer dans de nouvelles aventures au cœur des recoins les plus sombres de l'univers de Dark Heresy !

011-040-Chapitre 1.indd 39 29/08/08 14:16:58

Exemple de Fiche de Personnage

En tant que joueur, votre fiche de personnage est votre bien le plus précieux car elle récapitule tous les renseignements relatifs à votre PJ. Le recto de votre fiche (appelé fiche d'investigation) recense les compétences et talents de votre personnage. Le verso (appelé fiche de combat) détaille votre équipement, vos armes et armure. Au fil du jeu, vous vous référerez constamment aux deux côtés de votre fiche. Voici quelques conseils pour la tenir à jour.

Faites-en une copie : toutes les deux ou trois parties, faites une photocopie de votre fiche ou recopiez-la sur une nouvelle fiche. Sans cela, un soda renversé ou une part de pizza rebelle pourrait bien mettre fin aux exploits de votre personnage !

Faites-en profiter votre MJ : laissez-le jeter un coup d'œil à votre fiche de temps à autre. Il appréciera d'avoir un suivi régulier des évolutions de votre personnage. Certains MJ préfèrent photocopier les fiches de leurs joueurs de temps à autre, pour pouvoir les consulter plus facilement.

Cadre réservé aux détails personnels (nom, carrière, âge, taille, poids, etc.) ; **cf. Chapitres I et II**

Cadres réservés aux compétences et talents ; **cf. Chapitres I, III et IV**

Cases réservées aux caractéristiques ; **cf. Chapitre I**

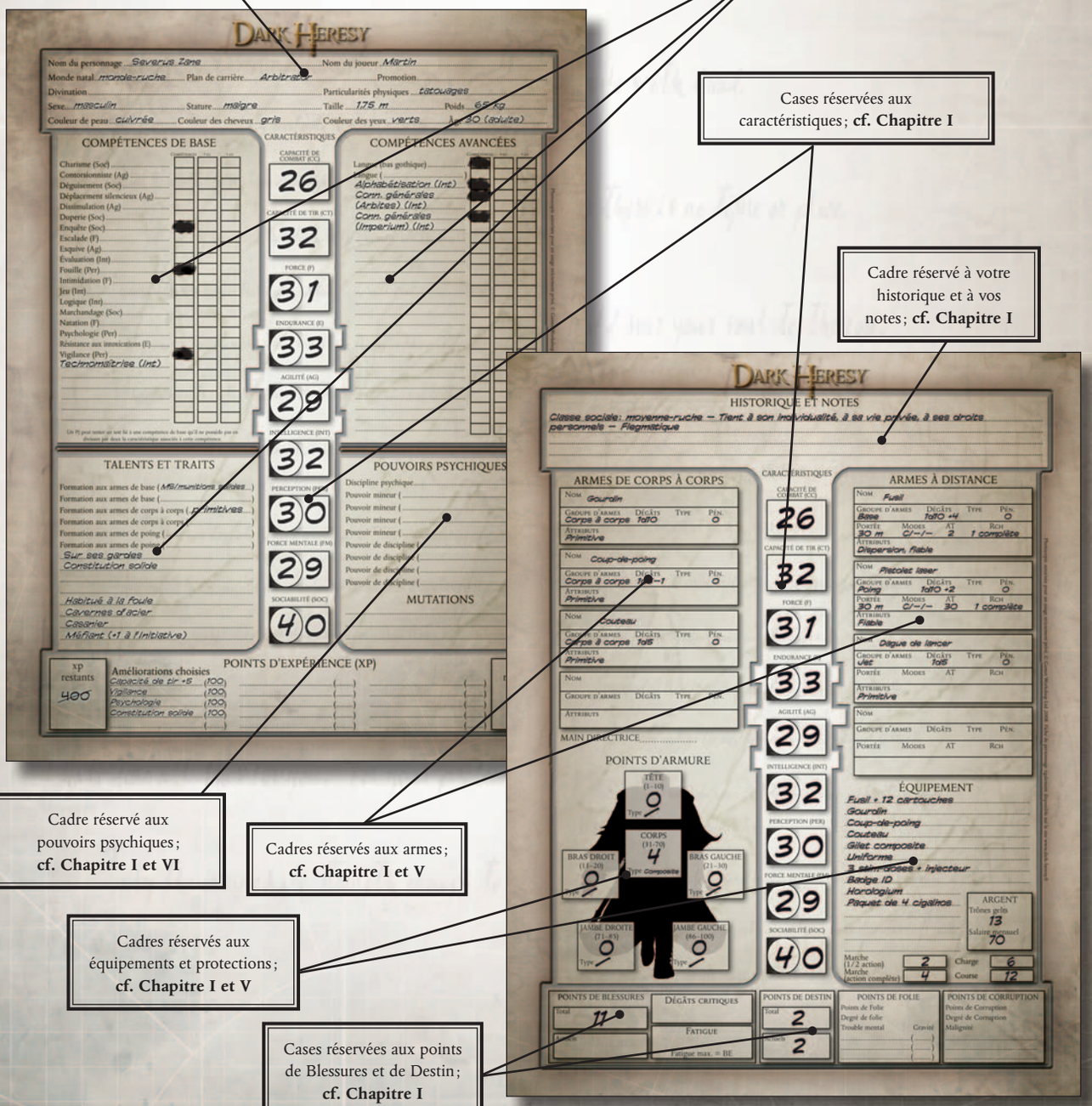
Cadre réservé à votre historique et à vos notes ; **cf. Chapitre I**

Cadre réservé aux pouvoirs psychiques ; **cf. Chapitre I et VI**

Cadres réservés aux armes ; **cf. Chapitre I et V**

Cadres réservés aux équipements et protections ; **cf. Chapitre I et V**

Cases réservées aux points de Blessures et de Destin ; **cf. Chapitre I**



011-040-Chapitre 1.indd 40 29/08/08 14:17:02

II

Plan de Carrière

Démarrage

•

Améliorations de personnage

•

Adepte

•

Arbitrator

•

Assassin

•

Ecclésiaste

•

Garde impérial

•

Psyker impérial

•

Racaille

•

Technoprêtre

Chapitre II : Plans de carrière

« Il n'est de gloire plus grande qu'une vie de services dévoués. »
— Adage impérial

En qualité d'agent de l'Inquisition, vous vous tenez à l'écart des autres hommes de l'Imperium. L'humanité travaille et prie, inconsciente des grandes forces qui menacent d'anéantir la galaxie. Pendant qu'elle vaque à ses occupations, les acolytes mènent une guerre de l'ombre contre des êtres maléfiques dont nul ne doit prononcer le nom. Pendant que les masses dorment la nuit d'un sommeil profond, vous menez des enquêtes au sujet de cultes clandestins qui se retrouvent dans l'obscurité pour verser le sang et vénérer leurs dieux obscènes. Pendant qu'elles triment dans les manufactoria, vous déversez vos flammes purificatrices sur des mutants difformes dans les profondeurs des ruches. Alors qu'elles scrutent avec peur le vide spatial, vous vous enfoncez dans les ténèbres qui séparent les étoiles, exhumant des horreurs anciennes sur des planètes mortes depuis des millénaires. Vous, parmi des milliards d'individus, avez été choisi pour servir l'Empereur. Vos responsabilités sont lourdes, mais cruciales.

Tous les acolytes ne servent pas l'Inquisition de la même façon. Parfois, un inquisiteur a besoin de Gardes impériaux compétents capables de nettoyer un nid de cultistes xenos ou d'un Arbitrator à même de tirer les vers du nez à un simple voleur. À d'autres moments, il a besoin des services d'un Adepte pour traduire un vieux grimoire ou d'une Racaille pour voler une relique secrète.

Votre plan de carrière regroupe en quelque sorte les capacités et perspectives de votre personnage, précisant ainsi le rôle qu'il joue au sein de l'escorte de l'inquisiteur. Il en dit long sur votre passé et sur votre avenir. Votre carrière va donc définir la vision qu'ont de vous les gens, les capacités qui vous sont offertes et tout ce que vous êtes en mesure de faire. Une partie du plaisir de Dark Heresy consiste à faire des choix au sein de votre plan de carrière car il n'existe pas une seule et unique façon de progresser.

Démarrage

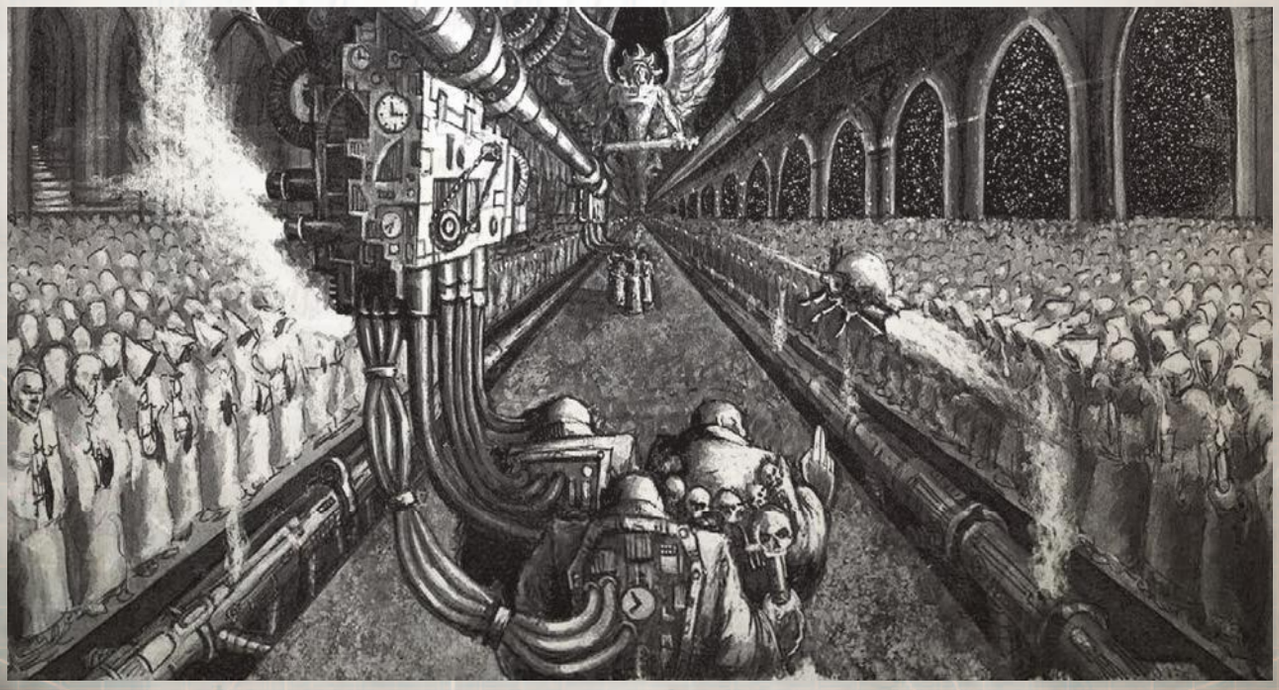
« Sers l'Empereur dès aujourd'hui, car demain tu seras peut-être mort ! »
— *Lexiconum Moralis*

Votre plan de carrière est fixé lors de la création de personnage. Le choix de votre monde natal va tout d'abord déterminer les plans de carrière qui vous sont accessibles. Dès lors, vous pouvez choisir celui que vous préférez ou laisser cette décision aux tables aléatoires du **Chapitre I: Création de personnage**.

Une section entière du présent chapitre est consacrée à chaque plan de carrière. Dès lors que votre choix est fait, prenez le temps de vous imprégner de la section correspondante. Elle vous en dira long sur tout ce que vous devez savoir au sujet de l'interprétation de votre personnage et de son développement.

Table 2-1 : Carrières

Carrière	Description	Page de référence
Adepte	Érudits, savants et logiciens	46
Arbitrator	Enquêteurs et forces de l'ordre	52
Assassin	Tueurs professionnels	58
Ecclésiaste	Prêtres, diplomates, et meneurs d'hommes	64
Garde impérial	Guerriers, soldats et bagarreurs	70
Psyker impérial	Praticiens de disciplines psychiques	76
Racaille	Voleurs, parias et canailles	84
Technoprêtre	Gardiens d'une technologie mystérieuse	90



041-096-Chapitre 2.indd 42 29/08/08 14:07:55

Présentation des plans de carrière

Chaque plan de carrière est décrit selon le format suivant :

Description
Dans chacune des sections de plan de carrière, vous trouverez une description et une illustration qui vous donneront des idées pour choisir l'allure de votre personnage. Cette section aborde également l'histoire de la carrière et sa place au sein de l'Imperium.

Table de promotions
Chaque plan de carrière est divisé en différentes promotions. La table vous dévoile le nom de chacune, ainsi que le niveau de progression nécessaire pour atteindre la suivante.

Améliorations de caractéristique
Chaque plan de carrière vous permet d'améliorer vos caractéristiques. Toutefois, certaines sont plus difficiles à augmenter que d'autres, tout dépendant bien sûr de votre plan de carrière. Une table reprend systématiquement le coût de chaque augmentation de caractéristique.

Promotions
Pour chaque promotion de votre plan de carrière, une table reprend les nouvelles capacités que peut découvrir votre personnage et ce qu'il doit faire pour y parvenir. Vous y trouverez également une courte citation et la description de chaque promotion.

Améliorations de personnage

« Pensée du jour : le travail permet de venir à bout de n'importe quoi. »
— Manuel du Gunmetallicus

Au fil de vos aventures dans le 41e millénaire, votre personnage aura de nombreuses occasions de s'améliorer. En effet, votre meneur de jeu vous récompensera au moyen de points d'expérience que vous pourrez dépenser pour le faire progresser, d'autant que chaque carrière vous offre toute latitude pour le personnaliser et en faire un individu à part.

Un acolyte peut progresser de trois façons différentes :

- Amélioration de caractéristique : augmente tout simplement une caractéristique.
- Promotions : ouvre de nouvelles possibilités d'entraînement.
- Amélioration de talents et de compétences : apprend de nouveaux talents ou compétences.

En plus des améliorations propres aux différentes promotions de votre plan de carrière, le MJ vous proposera parfois d'acheter une amélioration d'élite. Pour plus de détails, reportez-vous à la **page 45**.

Amélioration de caractéristique

Comme son nom l'indique, une amélioration de caractéristique augmente l'une des caractéristiques de votre personnage. Lorsque vous achetez une telle amélioration, ajoutez sur votre fiche de personnage 5 points à la caractéristique en question.

Les améliorations de caractéristique sont divisées en quatre niveaux de progression, comme suit :

Simple : modeste réalisation de votre potentiel.
Intermédiaire : progression significative de vos capacités.
Qualifié : grand pas en avant.
Expert : limite de vos facultés innées.

Pour améliorer une caractéristique, vous devez passer par chacune de ces étapes, de simple à experte.

Le coût pour chacune des carrières apparaît sur la table correspondante, présentée comme suit :

Profil d'améliorations de caractéristique d'Arbitrator

Caractéristique	Simple	Intermédiaire	Qualifié	Expert
Capacité de Combat	250 xp	500 xp	750 xp	1 000 xp

Comme vous pouvez le constater, la première amélioration de 5 points de la Capacité de Combat d'un Arbitrator lui coûte 250 xp, contre 500 xp pour la deuxième (niveau intermédiaire), 750 xp pour la troisième (niveau qualifié) et 1 000 xp pour la quatrième (niveau expert).

Le coût des améliorations de caractéristique est bien évidemment cumulatif, si bien que vous ne pourrez pas vous contenter de débourser 500 xp pour une amélioration de 10 points. Il vous faudra d'abord acquitter 250 xp pour l'amélioration simple, puis 500 xp de plus pour l'amélioration intermédiaire.

Exemple
Stéphanie est fermement décidée à augmenter la Capacité de Combat de son Arbitrator. Son profil de départ est de 25 et elle souhaite pousser sa caractéristique à 35. Jetant un œil au profil d'améliorations de caractéristique de la carrière d'Arbitrator, elle note que le coût d'une progression simple est de 250 xp. Elle achète cette amélioration et passe sa Capacité de Combat à 30 (25+5=30). Ensuite, elle constate que le coût d'une progression intermédiaire est de 500 xp. Elle achète également cette amélioration, passant sa Capacité de Combat à 35 (30+5=35). Au total, Stéphanie aura dépensé 750 xp (250+500) pour augmenter sa Capacité de Combat de 10 points.

Promotions

Globalement, votre promotion mesure votre expérience et vos capacités. Elle simule la progression de vos aptitudes dans votre quête de vous montrer digne de votre statut inquisitorial. Pour la déterminer, rien de plus simple ! Il suffit de faire la somme des points d'expérience que votre personnage a dépensés. Le profil d'améliorations de chaque promotion propose un assortiment de compétences et de talents que vous pouvez acheter avec des xp.

041-096-Chapitre 2.indd 43 29/08/08 14:07:59

Vous pouvez acheter les améliorations d'une promotion en cours ou passée.

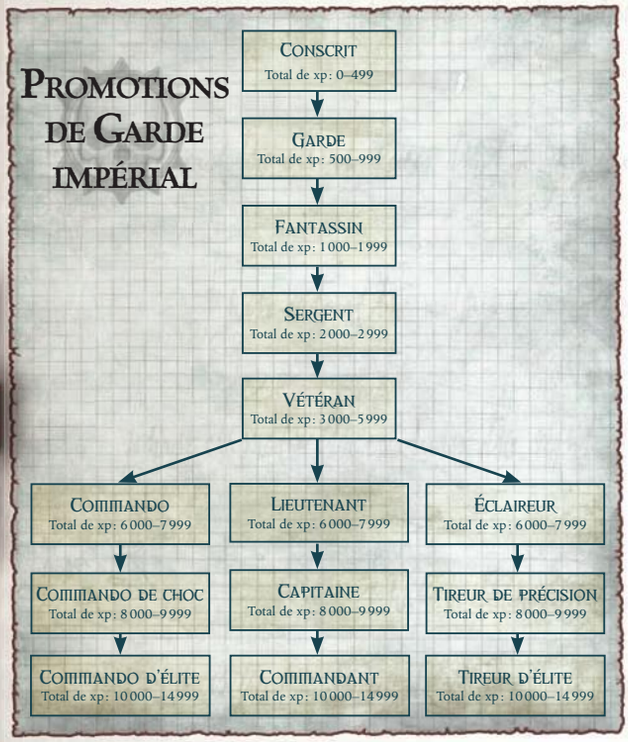
À chaque fois que vous gagnez une promotion, vous accédez à un choix plus large d'améliorations et jouissez donc d'un plus grand nombre d'alternatives pour personnaliser votre acolyte.

À l'instar des améliorations de caractéristique, les premières promotions sont aisément accessibles, mais tout se complique au fur et à mesure de la progression de votre personnage.

Chaque plan de carrière dispose de promotions uniques. Au fil de votre progression, vous aurez parfois droit à plusieurs promotions ; dans ce cas, vous devrez faire un choix parmi toutes celles qui s'offrent à vous.

Certaines des promotions s'accompagnent de conditions. Il s'agit de compétences, de niveaux de caractéristique ou d'autres promotions dont vous devez d'abord vous doter.

Les tables de promotions de carrière ressemblent à ceci :



Gain de promotions

Les personnages gagnent automatiquement des promotions en dépensant des xp. Dès lors que le total de xp dépensés atteint le montant nécessaire, l'acolyte gagne une nouvelle promotion. Notez bien que l'apparition d'une nouvelle promotion apparaît toujours après qu'une amélioration a été prise.

Exemple

Le Garde impérial de Fabien a dépensé un total de 2 800 xp en améliorations diverses. Il décide de dépenser 500 xp de plus pour augmenter l'une de ses caractéristiques. Son MJ lui donne la permission de prendre cette augmentation et le déleste de 500 xp. Il note alors le nom de l'amélioration et modifie son profil de caractéristiques. Enfin, il ajoute 500 xp à son total de xp dépensés. Fabien a maintenant dépensé 3 300 xp (2 800+500= 3 300). Jetant un œil aux promotions de Garde impérial, il réalise qu'il a dépensé assez de xp pour gagner une nouvelle promotion : Vétéran. Il efface son ancienne promotion et note « Vétéran » à la ligne correspondante de sa fiche de personnage.

Améliorations de talents et de compétences

Une amélioration de compétence vous enseigne une nouvelle compétence ou bonifie une compétence existante pour la rendre plus efficace encore. Une amélioration de talent vous octroie une nouvelle aptitude.

Selon le choix de votre carrière, certains talents et compétences sont plus faciles à apprendre que d'autres. Par exemple, un Adepte dépensera moins de points d'expérience qu'un Garde impérial pour apprendre la compétence Logique. Le large éventail de talents et de compétences disponibles vous permet de personnaliser votre acolyte.

Conditions

En observant les améliorations de chaque promotion, vous remarquerez que certaines nécessitent une compétence ou un talent précis. Vous devez satisfaire toutes les conditions requises pour acheter l'amélioration. Si vous avez le moindre doute au sujet d'une condition, posez la question au MJ, qui prendra une décision ou modifiera les règles selon son envie.

Achat d'une amélioration

Acheter une amélioration est une opération simple. Après avoir regardé de près le profil de vos améliorations et choisi ce que vous voulez acheter, procédez comme suit :

1) Vérifiez la disponibilité de l'amélioration auprès de votre MJ (qui pourra restreindre l'accès à certains talents et compétences selon les besoins de la campagne ou, au contraire, élargir votre choix).

2) Déduisez le coût de l'amélioration de votre réserve de points d'expérience.

3) Écrivez le nom de l'amélioration dans le cadre réservé à cet effet sur votre fiche de personnage.

4) Appliquez les changements offerts par l'amélioration aux caractéristiques, compétences, talents ou traits.

5) Enfin, ajoutez les xp dépensés à votre total de xp.

Au fil de vos aventures, vous gagnerez des points d'expérience en récompense de votre interprétation, des missions réussies et de vos idées de génie. Ce sont ces récompenses qui vous permettront d'acheter vos améliorations.

041-096-Chapitre 2.indd 44 29/08/08 14:08:07

Du choix des améliorations

Le choix de vos améliorations risque de paraître intimidant de prime abord. Si les améliorations de caractéristique ne sont pas données, elles ont un impact retentissant sur les aptitudes de votre personnage. Celles de talents et de compétences sont relativement bon marché et offrent bon nombre d'alternatives. Vous allez donc devoir faire un choix entre caractéristiques ou compétences et talents, ou encore trouver un compromis entre ces deux approches.

Attendez-vous à gagner 200 xp environ par session de jeu, pourvu que vous vous en soyez convenablement sorti et que vous ayez bien interprété votre acolyte. En planifiant votre choix d'améliorations, c'est un point que vous pourrez garder à l'esprit. Par exemple, il vous faudra sans doute deux sessions de jeu pour acheter une amélioration simple de Capacité de Combat de +5 (250 xp). En revanche, un nouveau talent à 100 xp pourra être pris au terme d'une seule session de jeu. Si vous êtes perdu ou ne savez pas vers quelle amélioration vous tourner, adressez-vous à votre MJ.

Améliorations d'élite

Votre personnage est largement représenté par son plan de carrière, mais il ne se limite pas aux seules améliorations qui y sont mentionnées. Parfois, il sera exposé à des compétences et des talents au cours d'une session. Par exemple, vous passerez peut-être une aventure entière parmi les tribus nomades Yakzi ou à chevaucher d'étranges créatures xenos. Si vous pensez avoir une bonne raison d'apprendre une compétence ou un talent qui ne figure pas sur votre profil d'améliorations, rien ne vous empêche de demander une amélioration d'élite au MJ. Dans le cadre de cette requête, vous devrez satisfaire aux conditions suivantes :

• Une justification logique pour cette amélioration d'élite ; par exemple : « J'ai passé trois mois au sein de la tribu, si bien qu'il ne serait pas idiot que je prenne la compétence Langue (dialecte de la tribu Yakzi). »

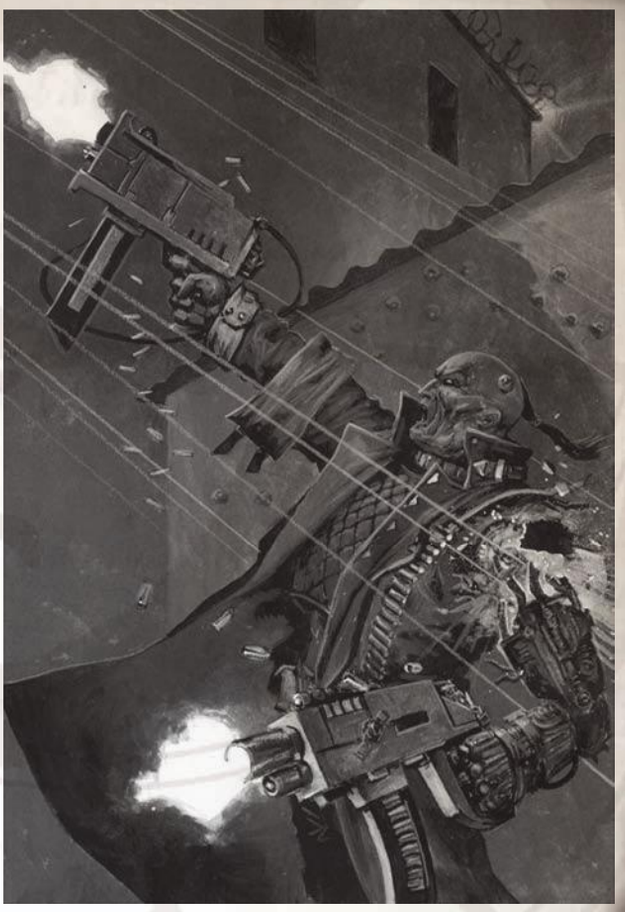
• Une explication crédible de la façon dont vous avez gagné l'amélioration ; par exemple : « Je l'ai apprise auprès de l'une des servantes chargées des chaudrons, qui s'est entichée de moi. »

• Le nombre de points d'expérience que vous êtes prêt à investir dans cette amélioration ; par exemple : « Je suis prêt à payer 200 xp pour apprendre la compétence Langue (dialecte de la tribu Yakzi). »

Votre MJ peut décider de ne pas vous octroyer l'amélioration d'élite, ou d'augmenter le nombre de points d'expérience requis. Dans ce cas, mieux vaut vous plier de bon cœur à sa décision. Mais il peut aussi vous demander de subir une série de tests pour apprendre la compétence ou le talent voulu. Cela sera le plus souvent lié à l'explication que vous lui avez fournie pour gagner l'amélioration ; par exemple : « Effectue un test de Charisme pour convaincre la fille des chaudrons de la tribu que tu en vaux la peine. » La quête visant à gagner une amélioration d'élite peut même constituer une aventure en soi.

De temps à autre, le MJ vous proposera de prendre une amélioration d'élite en guise de récompense pour l'accomplissement d'une aventure. Par exemple, vous avez croisé la route d'un puissant psyker lors de votre enquête. Après avoir vaincu le sorcier, le MJ vous propose d'acheter Connaissances interdites (Warp). Quelquefois, ces améliorations d'élite s'accompagneront d'effets secondaires, comme des points de Corruption ou de Folie. Réfléchissez-y à deux fois avant d'accepter ce type d'offre !

Enfin, il vous est possible de gagner des améliorations d'élite suite à des actes précis, comme nouer un pacte avec des forces démoniaques. Pour plus de détails sur les améliorations d'élite et les Sombres Pactes, reportez-vous au **Chapitre VIII : Le meneur de jeu**.



Créer vos propres plans de carrière

Bien que les plans de carrière décrits ci-après soient délibérément très larges, vous trouverez sans doute l'inspiration nécessaire pour créer les vôtres après quelques aventures au 41e millénaire. Peut-être voudrez-vous inventer une race xenos ou peut-être avez-vous toujours rêvé de jouer un berger entouré de grox. Si tel est le cas, travaillez en étroite collaboration avec le MJ pour développer un profil d'améliorations équilibré et raisonnable. Faites en sorte que votre nouvelle carrière colle avec le reste de votre groupe. Après tout, si des acolytes ne s'entendent pas, mutants, xenos et autres forces des ténèbres ne seront que trop heureux d'exploiter vos faiblesses.

Fin des promotions

Via un subtil mélange de talent, de prudence et de chance, votre acolyte survivra peut-être assez longtemps aux horreurs du 41e millénaire pour entreprendre toutes les promotions de son plan de carrière. En termes de jeu, le personnage qui arrive à la dernière promotion de sa carrière a achevé son plan de carrière. Il sort désormais du cadre de Dark Heresy et relève d'autres jeux de rôle de Warhammer 40,000.

Un tel personnage sera peut-être invité à rejoindre les rangs des interrogateurs (après avoir subi divers rituels de purification) ou souhaitera tout simplement s'affranchir de ses maîtres. Peut-être se verra-t-il confier un poste de gouverneur planétaire, d'officiel de l'Administratum ou de pontifex de l'Ecclésiarchie. D'aucuns prendront tout simplement leur retraite, alors que d'autres choisiront de piller les étoiles reculées en compagnie d'un équipage libre-marchand. Enfin, certains deviendront des légendes ou sombreront dans l'infamie. De nombreuses alternatives s'offrent à vous, qui n'ont pour seule limite que votre imagination.

041-096-Chapitre 2.indd 45 29/08/08 14:08:12

Adepte

« C'est vraiment simple. Si nous plaçons le signifiant ici, dans cette position, le reste du message codé se dévoile enfin à nous. »

— Érudit Gabel Troken, Librarium Centris sur Scintilla

L'Administratum est une imposante organisation monolithique. Il s'agit sans doute de la plus puissante de toutes les divisions qui composent l'Adeptus Terra. On dit de ce dernier que c'est le rouage qui anime l'ensemble de l'Imperium, et que l'Administratum est en quelque sorte le lubrifiant qui assure le bon fonctionnement de la machine. Sans l'Administratum, les engrenages de l'Adeptus Terra se gripperaient et l'Imperium s'effondrerait.

Des milliards d'hommes travaillent pour l'Administratum, la plupart étant des Adeptes de différents grades et spécialités. Beaucoup détiennent une place héréditaire, les titres étant transmis de génération en génération. La taille de l'Administratum est telle que des départements entiers disparaissent dans un véritable océan bureaucratique pour ne réapparaître que des siècles plus tard. D'ailleurs, des divisions entières ont été créées et continuent de fonctionner d'une manière dogmatique, alors même que leur dessein originel est depuis longtemps obsolète.

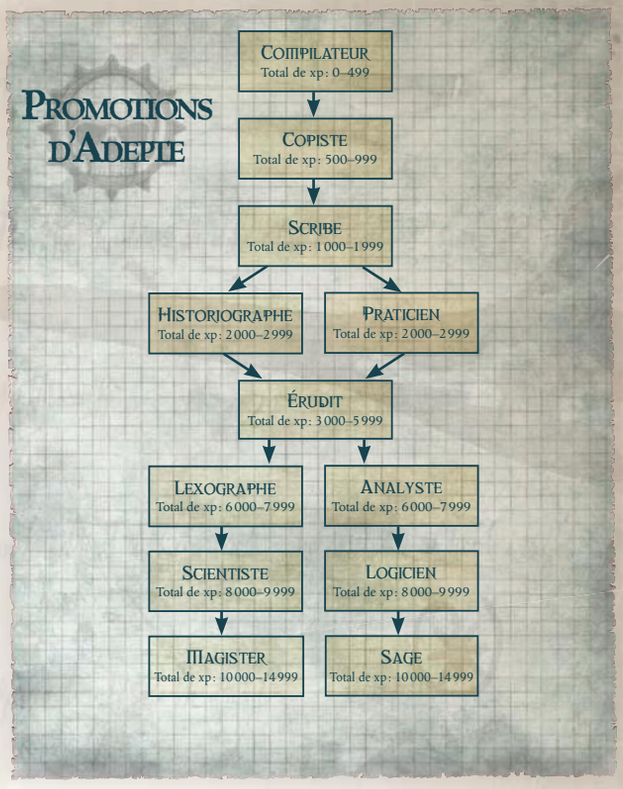
La plupart des Adeptes qui travaillent dans les gigantesques complexes et salles d'archives oubliées ou auprès de vieux lecteurs de parchemins sont des érudits selon les normes impériales. On trouve parmi eux des bibliothécaires studieux, qui passent leur vie entière dans les confins poussiéreux d'archives remplies de manuscrits, mais aussi d'ambitieux érudits assoiffés de connaissances et avides de gravir les nombreux échelons de l'Administratum.

Les inquisiteurs et leurs agents ont bien souvent besoin de tels universitaires, archivistes, conservateurs, scribes, logiciens, traducteurs et autres spécialistes. Les Adeptes côtoient les inquisiteurs de bien des manières : certains servent déjà l'Inquisition et d'autres croisent leur chemin lors de leurs enquêtes, mais la majorité des Adeptes viennent de l'Administratum. Pour un érudit âgé, habitué à une routine rigide et dogmatique, entrer au service d'un inquisiteur est une expérience intimidante. Certains hésitent, mais y voient tout de même un devoir qu'il leur faut remplir. D'autres l'acceptent mal, faisant bien comprendre qu'ils servent par peur ou crainte de perdre leur statut plutôt que par idéalisme ou dans le but de sauver l'Imperium. Mais tous ne réagissent pas négativement ; certains Adeptes, souvent jeunes, y voient là une opportunité, une chance qui leur est faite de quitter la structure étouffante de l'Administratum, d'étancher leur soif de curiosité et d'étudier des connaissances interdites.

Sur le terrain, les Adeptes se contentent généralement d'un pistolet-mitrailleur, la puissance de feu n'étant pas de leur ressort. Leur travail consiste à prodiguer des conseils tactiques, à casser les codes, à confirmer l'existence de données SCS ou à briefer leurs camarades au sujet des us et rituels locaux. Leur place n'est pas en première ligne des combats, mais elle n'en est pas moins essentielle. Là où d'autres acolytes devront prendre une crypte de données solidement défendue au moyen de plomb et de puissance psychique, quelqu'un doit télécharger et décrypter les infos depuis le terminal au plus fort des combats.

Les Adeptes passent parfois pour des agneaux en comparaison d'autres acolytes, mais ils ont pourtant accès à la plus puissante des armes du 41e millénaire : la connaissance.

Promotions d'Adepte



041-096-Chapitre 2.indd 46 29/08/08 14:08:21

Table 2-2: Améliorations de caractéristique d'Adepte

Caractéristique	Simple	Intermédiaire	Qualifié	Expert
Capacité de Combat	500	750	1 000	2 500
Capacité de Tir	250	500	750	1 000
Force	500	750	1 000	2 500
Endurance	500	750	1 000	2 500
Agilité	250	500	750	1 000
Intelligence	100	250	500	500
Perception	100	250	500	750
Force Mentale	100	250	500	750
Sociabilité	250	500	750	1 000

Compilateur

« Les trônes t'aveuglent, mon garçon ; rapporte ces livres avant que je fasse une reliure de la peau de ton dos ! »

Les Compilateurs gardent les manuscrits et pourvoient aux besoins des Sages, filant entre les étagères chancelantes et les cryptes de données, dans l'espoir d'échapper un jour à leur servitude.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conduite (véhicules antigrav)	100	C	—
Conduite (véhicules terrestres)	100	C	—
Conn. scholastiques (légendes)	100	C	—
Métier (cuisinier)	100	C	—
Métier (valet)	100	C	—
Pilotage (vaisseaux civils)	100	C	—
Constitution solide	100	T	—
Quelconque	100	T	—
Résistance (froid)	100	T	—
Sprint	100	T	—
Natation	200	C	—
Formation aux armes de corps à corps (primitives)	200	T	—
Formation aux armes de jet (primitives)	200	T	—
Formation aux armes de poing (laser)	200	T	—
Formation aux armes de poing (MS)	200	T	—
Formation aux armes de poing (primitives)	200	T	—

Copiste

« Dharkins, tes enluminures sont des plus rabiléennes. Tu feras du très bon travail ; et pas simplement en ces murs. »

Les Copistes parviennent à atteindre une place de confiance, où ils ont effectivement affaire à des parchemins, livres et tablettes de données. Bien évidemment, ce sont les principaux oppresseurs des Compilateurs, et ce n'est que justice !

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Alphabétisation +10	100	C	Alphabétisation
Conduite (véhicules antigrav) +10	100	C	Conduite (véhicules antigrav)
Conduite (véhicules terrestres) +10	100	C	Conduite (véhicules terrestres)
Conn. générales (Administratum)	100	C	—
Conn. générales (Imperium) +10	100	C	Conn. générales (Imperium)
Conn. interdites (cultes)	100	C	—
Conn. scholastiques (légendes) +10	100	C	Conn. scholastiques (légendes)
Enquête	100	C	—
Langue (haut gothique)	100	C	—
Logique	100	C	—
Métier (artiste)	100	C	—
Métier (cartographe)	100	C	—
Métier (copiste)	100	C	—
Pilotage (vaisseaux civils) +10	100	C	Pilotage (vaisseaux civils)
Vigilance	100	C	—
Formation aux armes de base (primitives)	100	T	—
Pair (universitaire)	100	T	Soc 30
Baratin	200	C	—
Pair (Administratum)	200	T	Soc 30

041-096-Chapitre 2.indd 47 29/08/08 14:08:25

Scribe

« Un scribe est toujours utile… La connaissance fait parfois la différence entre la vie et la mort, notamment lorsqu'on l'envoie en première ligne… »

Les Scribes sont des réceptacles de connaissance, doués en cet art byzantin qui consiste à extraire des renseignements de toutes sortes de sources. Beaucoup craignent secrètement de ne jamais s'élever dans la hiérarchie de l'Administratum, ce qui explique certainement pourquoi ils sont prêts à prendre de si gros risques.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Alphabétisation +20	100	C	Alphabétisation +10
Conduite (véhicules antigrav) +20	100	C	Conduite (véhicules antigrav) +10
Conduite (véhicules terrestres) +20	100	C	Conduite (véhicules terrestres) +10
Conn. générales (Administratum) +10	100	C	Conn. générales (Administratum)
Conn. générales (Ecclésiarchie)	100	C	—
Conn. générales (Imperium) +20	100	C	Conn. générales (Imperium) +10
Conn. générales (technologie)	100	C	—
Conn. interdites (cultes) +10	100	C	Conn. interdites (cultes)
Conn. interdites (hérésie)	100	C	—
Conn. scholastiques (bureaucratie)	100	C	—
Conn. scholastiques (légendes) +20	100	C	Conn. scholastiques (légendes) +10
Conn. scholastiques (occulte)	100	C	—
Langage secret (Administratum)	100	C	—
Pilotage (vaisseaux civils) +20	100	C	Pilotage (vaisseaux civils) +10
Vigilance +10	100	C	Vigilance
Flagellant	100	T	—
Formation aux armes de base (laser)	100	T	—
Formation aux armes de base (MS)	100	T	—
Résistance (poisons)	100	T	—
Baratin +10	200	C	Baratin
Constitution solide	200	T	—
Utilisation d'électro-implant	200	T	—
Ambidextre	300	T	Ag 30

Historiographe

« Si vous devez creuser un sujet, un historiographe est l'outil indispensable. S'il ne connaît pas ce que vous cherchez, il ira vous le dénicher. Et s'il n'arrive pas à le trouver, c'est sans doute que vous n'étiez pas destiné à l'apprendre. »

Les Historiographes sont des membres de confiance de l'Administratum, initiés à certains de ses plus grands secrets. Même les connaissances d'autres Adepta ne sont pas à l'abri de leur regard scrutateur.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. générales (culte de la Machine)	100	C	—
Conn. générales (technologie) +10	100	C	Conn. générales (technologie)
Conn. interdites (Inquisition)	100	C	—
Conn. interdites (mutants)	100	C	—
Conn. scholastiques (chimie)	100	C	—
Conn. scholastiques (numérologie)	100	C	—
Conn. scholastiques (occulte) +10	100	C	Conn. scholastiques (occulte)
Enquête +10	100	C	Enquête
Évaluation	100	C	—
Langage secret (Administratum) +10	100	C	Langage secret (Administratum)
Logique +10	100	C	Logique
Technomaîtrise	100	C	—
Vigilance +20	100	C	Vigilance +10
Attaque rapide	100	T	FM 35
Souvenirs précis	100	T	Int 30
Baratin +20	200	C	Baratin +10
Marchandage	200	C	—
Orientation (stellaire)	200	C	—
Formation aux armes de corps à corps (décharge)	200	T	—
Tireur émérite	200	T	CT 30, Formation aux armes de base (deux au choix)
Bon tireur	300	T	CT 35

041-096-Chapitre 2.indd 48 29/08/08 14:08:29

Praticien

« Ces praticiens, y sont bizarres. Gare s'ils veulent t'ouvrir gratos. C'est la façon qu'y t'regardent quand t'as les tripes à l'air. Tu sais plus si t'es qu'une expérience ou une côtelette de grox… »

Les Praticiens étudient les secrets de l'anatomie, examinant les chambres secrètes du cœur, les énigmes de la chair et des os, les mystères grisâtres du cerveau.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. générales (Credo impérial)	100	C	—
Conn. interdites (Inquisition)	100	C	—
Conn. interdites (mutants)	100	C	—
Duperie	100	C	—
Enquête +10	100	C	Enquête
Medicae	100	C	—
Medicae +10	100	C	Medicae
Vigilance +20	100	C	Vigilance +10
Grand praticien	100	T	Medicae +10
Pair (Aliénés)	100	T	Soc 30
Talentueux (Baratin)	100	T	Baratin
Talentueux (Medicae)	100	T	Medicae
Résistance aux intoxications	200	C	—
Résistance aux intoxications +10	200	C	Résistance aux intoxications
Décadence	200	T	E 30
Formation aux armes de corps à corps (tronçonneuses)	200	T	—
Sens aiguisés (odorat)	200	T	—
Sens aiguisés (toucher)	200	T	—
Sens aiguisés (vue)	200	T	—
Charisme	300	C	—
Escamotage	300	C	—

Érudit

« L'érudit Dharkins arrive, inclinez-vous ! Il a soigné la toux liquide et la vérole terrorisante. Les rumeurs prétendent qu'il a l'oreille du conseil de la ruche. Sans lui, seul le Trône sait où nous serions ! »

L'Érudit est au faîte de sa puissance ; c'est un sage expérimenté capable de tirer le meilleur parti de cette formidable machine qu'est l'Administratum. Lorsqu'ils ne sombrent pas dans les débats et querelles théoriques, les Érudits sont respectés et bien souvent influents.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conduite (marcheurs)	100	C	—
Conn. générales (Adeptus Arbites)	100	C	—
Conn. générales (Administratum) +20	100	C	Conn. générales (Administratum) +10
Conn. générales (Ecclésiarchie) +10	100	C	Conn. générales (Ecclésiarchie)
Conn. générales (technologie) +20	100	C	Conn. générales (technologie) +10
Conn. interdites (hérésie) +10	100	C	Conn. interdites (hérésie)
Conn. interdites (Inquisition) +10	100	C	Conn. interdites (Inquisition)
Conn. interdites (mutants) +10	100	C	Conn. interdites (mutants)
Conn. scholastiques (astromancie)	100	C	—
Conn. scholastiques (bureaucratie) +10	100	C	Conn. scholastiques (bureaucratie)
Conn. scholastiques (Credo impérial)	100	C	—
Conn. scholastiques (héraldique)	100	C	—
Duperie	100	C	—
Esquive	100	C	—
Langue (haut gothique) +10	100	C	Langue (haut gothique)
Psychologie	100	C	—
Armure de mépris	100	T	FM 40
Résonance binaire	100	T	—
Orientation (stellaire) +10	200	C	Orientation (stellaire)
Constitution solide	200	T	—
Formation aux armes de base (bolts)	200	T	—
Formation aux armes de poing (bolts)	200	T	—
Pas de côté	200	T	Ag 40, Esquive
Trompe-la-mort	200	T	FM 40

041-096-Chapitre 2.indd 49 29/08/08 14:08:33

Lexographe

« Les lexographes sont si malins qu'ils inventent des mots et que nul n'ose dire que ce sont des illettrés. »

Toutes les connaissances de l'Imperium sont dissimulées dans les textes en haut gothique des temples, oratoires et archives. Le Lexographe est le gardien de ces écritures sacrées.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. interdites (cultes) +20	100	C	Conn. interdites (cultes) +10
Conn. interdites (hérésie) +20	100	C	Conn. interdites (hérésie) +10
Conn. interdites (Inquisition) +20	100	C	Conn. interdites (Inquisition) +10
Conn. interdites (mutants) +20	100	C	Conn. interdites (mutants) +10
Langue (haut gothique) +20	100	C	Langue (haut gothique) +10
Paranoïa	100	T	—
Résistance (peur)	100	T	—
Combat aveugle	200	T	Per 30
Formation aux armes de poing (lance-flammes)	200	T	—
Sur ses gardes	200	T	—
Lecture sur les lèvres	300	C	—

Analyste

« Arrête de le regarder comme ça, mon vieux. Les simples compilateurs tels que toi ne doivent pas dévisager ainsi les analystes. Certes, il a deux cerveaux, mais ce serait également ton cas si tu avais autant de boulot que lui. »

Les Analystes gèrent le flot d'informations passant par l'Administratum, tirant des faits apparemment sans liens de cette mer de connaissances pour trouver des solutions de maître et concevoir d'habiles plans d'attaque.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Commandement	100	C	—
Conn. générales (culte de la Machine)	100	C	—
Conn. générales (culte de la Machine) +10	100	C	Conn. générales (culte de la Machine)
Conn. scholastiques (astromancie) +10	100	C	Conn. scholastiques (astromancie)
Conn. scholastiques (bureaucratie) +20	100	C	Conn. scholastiques (bureaucratie) +10
Conn. scholastiques (chimie)	100	C	—
Conn. scholastiques (chimie) +10	100	C	Conn. scholastiques (chimie)
Conn. scholastiques (Credo impérial) +10	100	C	Conn. scholastiques (Credo impérial)
Conn. scholastiques (cryptologie)	100	C	—
Conn. scholastiques (héraldique) +10	100	C	Conn. scholastiques (héraldique)
Conn. scholastiques (jugements)	100	C	—
Conn. scholastiques (numérologie)	100	C	—
Conn. scholastiques (numérologie) +10	100	C	Conn. scholastiques (numérologie)
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)	100	C	—
Duperie +10	100	C	Duperie
Enquête +20	100	C	Enquête +10
Évaluation	100	C	—
Évaluation +10	100	C	Évaluation
Fouille	100	C	—
Langage secret (Administratum) +10	100	C	Langage secret (Administratum)
Langage secret (Administratum) +20	100	C	Langage secret (Administratum) +10
Chimiocastration	100	T	—
Résistance (pouvoirs psychiques)	100	T	—
Voix troublante	100	T	—
Interrogatoire	200	C	—
Technomaîtrise	200	C	—
Technomaîtrise +10	200	C	Technomaîtrise
Combat aveugle	200	T	Per 30
Tireur hors pair	200	T	CT 30
Blasé	300	T	FM 30

Scientiste

« Lorsque vous aurez compris les secrets de l'univers, vous vous comprendrez également vous-même. »

Les Scientistes atteignent un tel niveau de connaissance de la galaxie qu'ils finissent par se tourner vers les mystères de l'âme humaine.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. scholastiques (occulte) +10	100	C	Conn. scholastiques (occulte)
Lecture sur les lèvres +10	200	C	Lecture sur les lèvres
Constitution solide	200	T	—
Pair (astropathes)	200	T	Soc 30
Pouvoir psychique mineur‡	200	T	—
Rechargement rapide	200	T	—
Psyniscience	300	C	Niveau Psy 1
Foi inébranlable	300	T	—
Formation aux armes exotiques (pistolet à aiguilles)	300	T	—
Niveau Psy 1	300	T	—
Formation aux armes de poing (plasma)	400	T	—

‡ *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 3 fois pour cette promotion.*

041-096-Chapitre 2.indd 50 29/08/08 14:08:37

Logicien

« Selon les cogitations du logicien Veritas, la cité doit être rasée, ce qui résoudra les problèmes criminels et industriels en toute élégance. Comment ? Désolé, mais je crois que la purge a déjà débuté. Vous aviez pourtant dit vouloir trouver une solution rapide… »

Les Logiciens appliquent leurs pouvoirs de raisonnement et de logique phénoménaux aux problèmes les plus épineux, résolvant tous les dilemmes qui se présentent à eux grâce à leur grande intelligence.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. générales (Adeptus Arbites) +10	100	C	Conn. générales (Adeptus Arbites)
Conn. générales (Ecclésiarchie) +20	100	C	Conn. générales (Ecclésiarchie) +10
Conn. scholastiques (Credo impérial) +20	100	C	Conn. scholastiques (Credo impérial) +10
Conn. scholastiques (cryptologie) +10	100	C	Conn. scholastiques (cryptologie)
Conn. scholastiques (jugements) +10	100	C	Conn. scholastiques (jugements)
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +10	100	C	Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)
Fouille +10	100	C	Fouille
Logique +10	100	C	Logique
Logique +20	100	C	Logique +10
Aura d'autorité	100	T	Soc 30
Formation aux armes de poing (lance-flammes)	100	T	—
Forte tête	100	T	FM 30, Résistance (pouvoirs psychiques)
Orthoproxy	100	T	—
Pair (gouvernement)	100	T	Soc 30
Résistance (peur)	100	T	—
Talentueux (Logique)	100	T	Logique
Commandement +10	200	C	Commandement
Interrogatoire +10	200	C	Interrogatoire
Technomaîtrise +20	200	C	Technomaîtrise +10
Conn. interdites (archéotechnologie)	300	C	—
Constitution solide	300	T	—
Nerfs d'acier	300	T	—
Pair (Adeptus Mechanicus)	300	T	Soc 30
Pair (Ecclésiarchie)	300	T	Soc 30

Magister

« S'il y a bien une chose pire qu'un psyker, c'est un psyker qui sait tout. »

Les Magisters saisissent parfaitement la nature de la galaxie et la place que l'homme y occupe. Grâce à l'étude de ces connaissances interdites, ils découvrent des pouvoirs insoupçonnés.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Agilité féline	100	T	Ag 30
Interrogatoire	200	C	—
Psyniscience +10	200	C	Psyniscience
Technomaîtrise +10	200	C	Technomaîtrise
Constitution solide	200	T	—
Formation aux armes exotiques (fusil à aiguilles)	200	T	—
Pouvoir psychique mineur ‡	200	T	—
Niveau Psy 2	300	T	Niveau Psy 1
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	400	T	—
Formation aux armes de poing (fusion)	400	T	—
Niveau Psy 3	500	T	Niveau Psy 2

‡ *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 3 fois pour cette promotion.*

Sage

« On dit que même les mystères de l'astre Tyran ne sont pas hors de portée d'un sage. »

Il est peu de secrets pour les Sages.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. générales (Adeptus Arbites) +20	100	C	Conn. générales (Adeptus Arbites) +10
Conn. interdites (cultes) +20	100	C	Conn. interdites (cultes) +10
Conn. interdites (hérésie) +20	100	C	Conn. interdites (hérésie) +10
Conn. interdites (Inquisition) +20	100	C	Conn. interdites (Inquisition) +10
Conn. interdites (mutants) +20	100	C	Conn. interdites (mutants) +10
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +20	100	C	Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +10
Forteresse mentale	100	T	FM 50, Forte tête
Pair (noblesse)	100	T	Soc 30
Commandement +20	200	C	Commandement +10
Formation aux armes exotiques (pistolet lance-toile)	200	T	—
Sur ses gardes	200	T	—
Rechargement rapide	200	T	—
Talentueux (Commandement)	200	T	Commandement
Dissimulation	300	C	—
Conn. interdites (archéotechnologie) +10	300	C	Conn. interdites (archéotechnologie)
Pair (Adeptus Arbites)	300	T	Soc 30
Constitution solide	300	T	—
Intelligence surnaturelle	500	—	—

041-096-Chapitre 2.indd 51 29/08/08 14:08:42

Arbitrator

« Il exige, dites-vous ? Les exigences de la loi sont prioritaires, même dans la ruche Tarsus. »

— Régulateur Hanz Rikennan,
4e circonscription de la ruche Tarsus

Dans les millions de mondes de l'Imperium, le crime est monnaie courante ; pas les simples larcins d'individus cédant à l'appât du gain, mais le crime organisé à une échelle sans égale dans le passé de l'humanité. Des planètes et sous-secteurs entiers sont sous le joug de cartels et d'organisations criminelles. On parle même de gouverneurs planétaires rebelles qui ont quitté le giron de l'Imperium et considèrent leur province comme leur propre fief, faisant main basse sur les richesses et ressources naturelles de leur planète.

Dans ce genre de situation, c'est à l'Adeptus Arbites de défendre les droits de l'Imperium et d'empêcher des sous-secteurs entiers de prendre leur indépendance pendant plusieurs générations, quand ce n'est pas pour l'éternité. L'Adeptus Arbites n'est pas une force de police galactique ; elle ne s'intéresse guère aux crimes mineurs, comme le vol, le meurtre ou la fraude fiscale, car ceux-ci sont sous la responsabilité des forces de police locales. Non, l'Adeptus Arbites a pour vocation de maintenir l'ordre sur une échelle bien plus vaste, de dénicher la corruption où qu'elle se trouve, de faire tomber la dîme impériale dans les caisses et de lutter contre la sorcellerie.

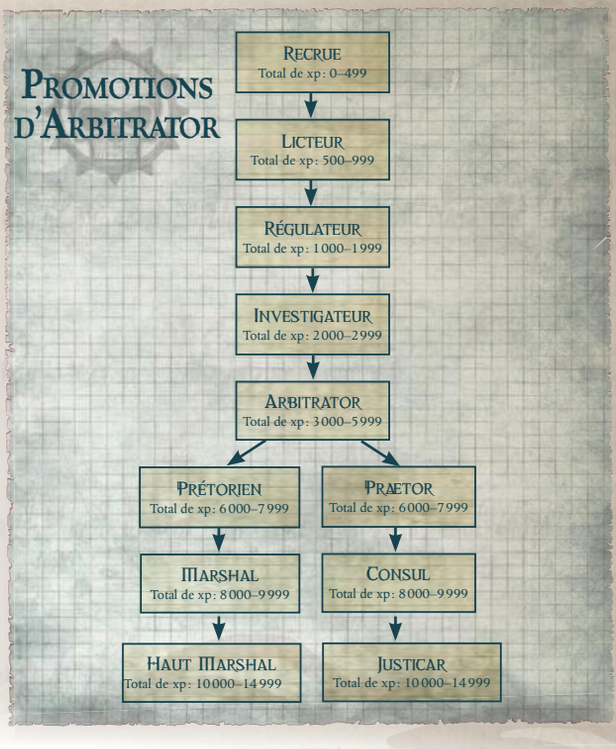
Les redoutables Arbitrators viennent justement de l'Adeptus Arbites. Également surnommés les juges, ces hommes et ces femmes accomplissent leur devoir avec stoïcisme et sont des fidèles inconditionnels de l'Imperium. Du reste, les inquisiteurs se tournent souvent vers l'Adeptus Arbites lorsqu'ils ont besoin d'acolytes de confiance, faisant preuve d'initiative, sachant se battre et dont on ne peut remettre en cause la foi. Les Arbitrators sont connus pour leur vigueur et leur zèle, sans compter qu'ils sont capables de survivre à toutes sortes de blessures quand il s'agit de mettre la main sur une proie.

Les Arbitrators sont déterminés et intrépides. Ils exigent une obéissance totale des citoyens avec lesquels ils entrent en contact. Lorsque l'agitation et le crime menacent la stabilité d'un monde, ils sont les premiers sur le terrain ; stoïques, prenant la tête des forces locales et traquant les fauteurs de troubles pour rétablir l'ordre.

Les méthodes des juges sont variées et rappellent parfois celles des inquisiteurs, mais les moyens diffèrent selon le mentor de chacun, la Schola Progenium qu'ils ont fréquentée, etc. Toutefois, contrairement aux inquisiteurs, qui ont des desseins secrets, tous les membres de l'Adeptus Arbites ont les mêmes buts et responsabilités : faire respecter la justice de l'Empereur.

Certains Arbitrators mènent leurs enquêtes ouvertement et ne cachent pas l'identité de leur gibier, même s'il est de noble extraction ou de haut rang. Cela suscite parfois une hostilité franche entre le juge et son sujet, mais les forces hors-monde de l'Imperium se rangent toujours du côté de la loi lorsqu'on leur demande un petit coup de main. Ce n'est bien évidemment pas le seul mode d'investigation ; d'autres officiers de l'Adeptus Arbites ont une approche beaucoup plus méthodique, interrogeant contacts et témoins avant de se mettre en quête de preuves tangibles.

La relation qu'entretiennent l'Inquisition et l'Adeptus Arbites est généralement des plus cordiales au sein de l'Adeptus Terra. En effet, les Arbitrators ont le sentiment qu'en collaborant avec les inquisiteurs, ils servent la justice. Toutefois, de tels arrangements ne sont pas toujours possibles. Il arrive que des juges se retournent contre un inquisiteur qu'ils appuyaient jusque-là quand ils ont le sentiment que celui-ci enfreint les sacro-saintes lois impériales. Cela signifie que les inquisiteurs des factions les plus radicales doivent se méfier quand ils recrutent des membres de l'Adeptus Arbites.



041-096-Chapitre 2.indd 52 29/08/08 14:08:50

Table 2-3 : Améliorations de caractéristique d'Arbitrator

Caractéristique	Simple	Intermédiaire	Qualifié	Expert
Capacité de Combat	250	500	750	1 000
Capacité de Tir	100	250	500	750
Force	500	750	1 000	2 500
Endurance	100	250	500	500
Agilité	500	750	1 000	2 500
Intelligence	100	250	500	750
Perception	250	500	750	1 000
Force Mentale	250	500	750	1 000
Sociabilité	250	500	750	1 000

Recrue

« Et ça se prend pour un arbitrator ? Tu n'es même pas digne de porter l'uniforme. »

La Recrue est formée au combat et sert l'Imperium. Elle fait preuve de vaillance et il lui tarde de faire respecter le droit impérial.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conduite (véhicules antigrav)	100	C	—
Conduite (véhicules terrestres)	100	C	—
Conn. générales (Adeptus Arbites) +10	100	C	Conn. générales (Adeptus Arbites)
Enquête +10	100	C	Enquête
Natation	100	C	—
Psychologie	100	C	—
Vigilance	100	C	—
Constitution solide‡	100	T	—
Formations aux armes de base (MS)	100	T	—
Formations aux armes de base (primitives)	100	T	—
Formations aux armes de corps à corps (primitives)	100	T	—
Formations aux armes de jet (primitives)	100	T	—
Formations aux armes de poing (laser)	100	T	—
Formations aux armes de poing (MS)	100	T	—
Formations aux armes de poing (primitives)	100	T	—
Rechargement rapide	100	T	—

‡ *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 3 fois pour cette promotion.*

Licteur

« Réveillez-vous, les gars, nous allons écrabouiller ces crapules à coups de matraque et de bouclier. »

Le Licteur apprend à maintenir l'ordre dans les pires circonstances, en se serrant les coudes avec ses camarades.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. générales (Adeptus Arbites) +20	100	C	Conn. générales (Adeptus Arbites) +10
Conn. générales (pègre)	100	C	—
Intimidation	100	C	—
Intrusion	100	C	—
Pistage	100	C	—
Assommement	100	T	—
Constitution solide	100	T	—
Désarmement	100	T	Ag 30
Double équipier	100	T	—
Formations aux armes de base (laser)	100	T	—
Formations aux armes de corps à corps (décharge)	100	T	—
Pair (Adeptus Arbites)	100	T	Soc 30
Résistance (chaleur)	100	T	—
Résistance (froid)	100	T	—
Sommeil léger	100	T	Per 30
Vivacité	100	T	Ag 30
Codes secrets (acolyte)	200	C	—
Marchandage	200	C	—
Technomaîtrise	200	C	—

041-096-Chapitre 2.indd 53 29/08/08 14:08:55

Régulateur

« Je veux les traquer tels les chiens qu'ils sont. »

Les Régulateurs mènent leur combat jusqu'au sein de la pègre, se dressant en travers du chemin de tous ceux qui enfreignent les lois de l'Empereur.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Codes secrets (pègre)	100	C	—
Conn. générales (Imperium)	100	C	—
Conn. scholastiques (jugements)	100	C	—
Esquive	100	C	—
Fouille	100	C	—
Interrogatoire	100	C	—
Constitution solide	100	T	—
Trompe-la-mort	100	T	FM 40
Déplacement silencieux	200	C	—
Escalade	200	C	—
Combat à deux armes (corps à corps)	200	T	CC 35, Ag 35
Combat à deux armes (tir)	200	T	CT 35, Ag 35
Combat de rue	200	T	—
Formations aux armes de base (lance-flammes)	200	T	—
Formations aux armes de base (lanceurs)	200	T	—
Formations aux armes de poing (lance-flammes)	200	T	—
Formations aux armes lourdes (MS)	200	T	—
Sprint	200	T	—
Survie	300	C	—
Coup écrasant	300	T	F 40

Investigateur

« C'est un coriace. Ratissez le bloc d'habitation et découvrez ce que les gens savent. »

Les Investigateurs apprennent l'art de l'enquête, usant de contacts, de charmes et de vilains tours pour découvrir la vérité.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Charisme	100	C	—
Conn. générales (Administratum)	100	C	—
Duperie	100	C	—
Enquête +20	100	C	Enquête +10
Fouille +10	100	C	Fouille
Intrusion +10	100	C	Intrusion
Pistage +10	100	C	Pistage
Cible rapide	100	T	Ag 40
Décadence	100	T	E 30
Formations aux armes de base (bolts)	100	T	—
Formations aux armes de poing (bolts)	100	T	—
Pair (pègre)	100	T	Soc 30
Réaction rapide	100	T	Ag 40
Sens aiguisés (ouïe)	100	T	—
Sens aiguisés (vue)	100	T	—
Vigoureux	100	T	E 40
Baratin	200	C	—
Évaluation	200	C	—
Résistance aux intoxications	200	C	—
Constitution solide	200	T	—
Technomaîtrise +10	300	C	Technomaîtrise

Arbitrator

« L'a pris seize pruneaux dans le buffet, mais il a fini par le descendre. Ça, c'est de l'arbitrator… »

Les Arbitrators sont les gardiens de l'ordre et de la loi au sein de l'Imperium. Implacables, inflexibles et quasi invincibles, ils sont la représentation physique de la justice de l'Empereur.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Charisme +10	100	C	Charisme
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)	100	C	—
Dissimulation	100	C	—
Escalade +10	100	C	Escalade
Esquive +10	100	C	Esquive
Interrogatoire +10	100	C	Interrogatoire
Intimidation +10	100	C	Intimidation
Langage secret (rue)	100	C	—
Psychologie +10	100	C	Psychologie
Ambidextre	100	T	Ag 30
Coup infaillible	100	T	CC 30
Endurci	100	T	E 40
Nerfs d'acier	100	T	—
Pair (gouvernement)	100	T	Soc 30
Pas de côté	100	T	Ag 40, Esquive

041-096-Chapitre 2.indd 54 29/08/08 14:09:01

Résistance physique	100	T	E 40
Conn. interdites (cultes)	200	C	—
Conn. interdites (mutants)	200	C	—
Conn. scholastiques (occulte)	200	C	—
Déplacement silencieux +10	200	C	Déplacement silencieux
Escamotage	200	C	—
Filature	200	C	—
Logique	200	C	—
Constitution solide‡	200	T	—
Formation aux armes de base (plasma)	200	T	—
Formation aux armes de corps à corps (tronçonneuses)	200	T	—
Formation aux armes de poing (plasma)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (lance-flammes)	200	T	—
Maître du combat	200	T	CC 30
Tireur hors pair	200	T	CT 30
Attaque rapide	300	T	CC 35
Formation aux armes exotiques (lance-toile)	300	T	—
Formation aux armes exotiques (pistolet lance-toile)	300	T	—

‡ *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 3 fois pour cette promotion.*

Prétorien

« Ouvrez le feu ! »

Les Prétoriens prennent la tête des forces de répression et unités antiémeutes de l'Adeptus Arbites pour affronter les pires criminels.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Commandement	100	C	—
Escalade +20	100	C	Escalade +10
Interrogatoire +20	100	C	Interrogatoire +10
Intimidation +20	100	C	Intimidation +10
Pistage +20	100	C	Pistage +10
Survie +10	100	C	Survie
Tir en mouvement	100	T	CT 40, Ag 40
Tireur émérite	100	T	CT 30, Formation aux armes de base (deux au choix)
Codes secrets (jargon militaire)	200	C	—
Langage secret (militaire)	200	C	—
Bon tireur	200	T	CT 35
Combat aveugle	200	T	Per 30
Formation aux armes de base (fusion)	200	T	—
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	200	T	—
Formation aux armes de poing (fusion)	200	T	—
Formations aux armes lourdes (bolts)	200	T	—
Formations aux armes lourdes (lanceurs)	200	T	—
Formations aux armes lourdes (laser)	200	T	—
Formations aux armes lourdes (primitives)	200	T	—
Attaque éclair	300	T	Attaque rapide
Constitution solide	300	T	—

Prætor

« Il y a les petits malins et les Prætor. Que tous les saints aident nos gars si ces types sont sur leur piste… »

Les Prætor sont des espions, des tacticiens et des experts en médecine légale. Leur intelligence élevée est à la hauteur de leur loyauté envers l'Imperium.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. générales (Administratum) +10	100	C	Conn. générales (Administratum)
Fouille +20	100	C	Fouille +10
Interrogatoire +20	100	C	Interrogatoire +10
Intrusion +20	100	C	Intrusion +10
Langue (haut gothique)	100	C	—
Pistage +20	100	C	Pistage +10
Forte tête	100	T	FM 30, Résistance (pouvoirs psychiques)
Résistance (folie)	100	T	—
Souvenirs précis	100	T	Int 30
Conn. scholastiques (bureaucratie)	200	C	—
Conn. scholastiques (cryptologie)	200	C	—
Déguisement	200	C	—
Lecture sur les lèvres	200	C	—
Constitution solide	200	T	—
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	200	T	—

041-096-Chapitre 2.indd 55 29/08/08 14:09:06

Maître d'armes	200	T	CC 30, Formation aux armes de corps à corps (une au choix)
Talentueux (Filature)	200	T	Filature
Talentueux (Logique)	200	T	Logique
Conn. scholastiques (chimie)	300	C	—
Langage secret (Administratum)	300	C	Conn. générales (Administratum), Pair (gouvernement)
Contre-attaque	300	T	CC 40
Coup handicapant	300	T	CC 50
Résistance (pouvoirs psychiques)	300	T	—

Marshal

« Quand un marshal se montre, le sang et la poudre ne tardent généralement pas. »

Les Marshals se chargent de purger les pires antres de la dépravation, dispensant la justice à grand renfort de plasma.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Commandement +10	100	C	Commandement
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +10	100	C	Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)
Intrusion +20	100	C	Intrusion +10
Biceps saillants	100	T	F 45
Discipline de fer	100	T	FM 30, Commandement
Résistance (poisons)	100	T	—
Tir double	100	T	Ag 40, Combat à deux armes (tir)
Visée indépendante	100	T	CT 40
Conn. générales (guerre)	200	C	—
Formation aux armes lourdes (plasma)	200	T	—
Pair (militaire)	200	T	Soc 30
Pistolero	200	T	CT 40, Combat à deux armes (tir)
Constitution solide†	300	T	—
Tireur chevronné	300	T	CT 40

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

Consul

« Tout crime a un coût, et c'est au consul de recouvrer les dettes. »

Les Consuls tranchent dans les affaires d'hérésie et de sédition. En dispensant la mort, ils assurent la survie de l'âme de l'Imperium.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Alphabétisation	100	C	—
Charisme +20	100	C	Charisme +10
Conn. générales (Credo impérial)	100	C	—
Conn. générales (Ecclésiarchie)	100	C	—
Conn. scholastiques (bureaucratie) +10	100	C	Conn. scholastiques (bureaucratie)
Conn. scholastiques (cryptologie) +10	100	C	Conn. scholastiques (cryptologie)
Conn. scholastiques (jugements) +10	100	C	Conn. scholastiques (jugements)
Conn. scholastiques (occulte) +10	100	C	Conn. scholastiques (occulte)
Conn. scholastiques (philosophie)	100	C	—
Langue (haut gothique) +10	100	C	Langue (haut gothique)
Combat aveugle	100	T	Per 30
Coup précis	100	T	CC 40, Coup infaillible
Réflexes éclair	100	T	—
Résistance (peur)	100	T	—
Commandement	200	C	—
Conn. interdites (hérésie)	200	C	—
Aura d'autorité	200	T	Soc 30
Constitution solide†	200	T	—
Tireur émérite	200	T	CT 30, Formation aux armes de base (deux au choix)
Conn. interdites (psykers)	300	C	—
Assaut acharné	300	T	CC 35

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

041-096-Chapitre 2.indd 56 29/08/08 14:09:11

Haut Marshal

« De tels hommes sont au-delà de la simple miséricorde. »

Si l'Imperium est puissant, le Haut marshal ne l'est pas moins. Il ne se laisse jamais distraire par les circonstances. Le règne de la loi est sa seule préoccupation et gare à ceux qui ne la respectent pas.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Commandement +20	100	C	Commandement +10
Conn. scholastiques (jugements) +10	100	C	Conn. scholastiques (jugements)
Conn. scholastiques (jugements) +20	100	C	Conn. scholastiques (jugements) +10
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +20	100	C	Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +10
Langue (haut gothique)	100	C	—
Aux portes de l'enfer	100	T	Discipline de fer
Alphabétisation +10	200	C	Alphabétisation
Conn. générales (Administratum) +10	200	C	Conn. générales (Administratum)
Conn. générales (guerre) +10	200	C	Conn. générales (guerre)
Conn. scholastiques (bureaucratie)	200	C	—
Conn. scholastiques (philosophie)	200	C	—
Formation aux armes lourdes (fusion)	200	T	—
Purification	200	T	Formation aux armes de base (lance-flammes)
Constitution solide†	300	T	—
Contre-attaque	300	T	CC 40
Coup double	300	T	Ag 40, Combat à deux armes (corps à corps)
Coup handicapant	300	T	CC 50
Tir en puissance	300	T	CT 40

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

Justicar

« Là où le justicar passe, les nobles tremblent. »

Les Justicars dispensent la justice de l'Empereur aux nobles décadents, officiels corrompus et mondes entraînés dans de sombres cultes.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Alphabétisation +20	100	C	Alphabétisation +10
Conn. scholastiques (jugements) +20	100	C	Conn. scholastiques (jugements) +10
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +10	100	C	Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)
Conn. interdites (cultes) +10	200	C	Conn. interdites (cultes)
Conn. interdites (hérésie) +10	200	C	Conn. interdites (hérésie)
Conn. interdites (mutants) +10	200	C	Conn. interdites (mutants)
Conn. interdites (psykers) +10	200	C	Conn. interdites (psykers)
Psychologie +20	200	C	Psychologie +10
Coup double	200	T	Ag 40, Combat à deux armes (corps à corps)
Discipline de fer	200	T	FM 30, Commandement
Formation aux armes de base (fusion)	200	T	—
Formation aux armes de poing (fusion)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (bolts)	200	T	—
Mur d'acier	200	T	Ag 35
Pair (noblesse)	200	T	Soc 30
Talentueux (Commandement)	200	T	Commandement
Tir double	200	T	Ag 40, Combat à deux armes (tir)
Tir en mouvement	200	T	CT 40, Ag 40
Visée indépendante	200	T	CT 40
Conn. interdites (Inquisition)	300	C	—
Attaque éclair	300	T	Attaque rapide
Constitution solide†	300	T	—
Tireur chevronné	300	T	CT 40

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

041-096-Chapitre 2.indd 57 29/08/08 14:09:17

Assassin

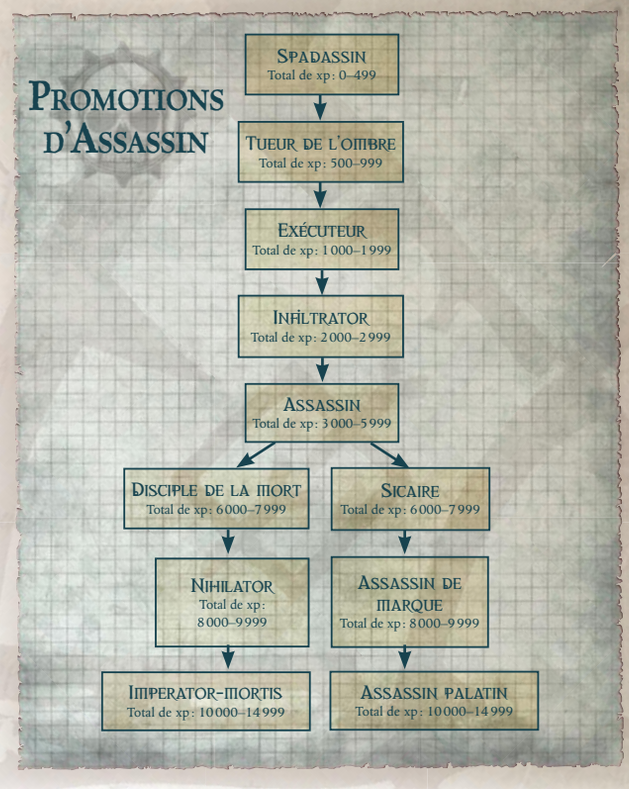
« Quand je tue, je mets la touche finale à un nouveau chef-d'œuvre ; mon art est bien plus ancien que la peinture et la sculpture.
— Lyra Trix, assassin d'une noble maison malfienne

Au sein de l'Imperium, l'assassinat est un outil précieux et beaucoup y recourent, des agences des Adepta aux barons du crime des sous-ruches ; c'est pour cela qu'on a toujours besoin de tueurs professionnels. Cette catégorie regroupe donc tout un éventail d'individus, d'autodidactes indépendants aux membres de guildes et d'ordres d'assassins.

Les Assassins se manifestent sous toutes les formes et tous les déguisements, le but du jeu étant bien souvent de se faire passer pour une personne inoffensive auprès de leur cible. On trouve parmi eux des brutes épaisses, qui se feront un plaisir de briser chacun des os de leur victime, mais également monsieur tout le monde, passé maître dans l'art de préparer potions et poisons, capable de verser l'une de ses mixtures dans le plat de sa cible.

Il existe de nombreux ordres, guildes et cultes de la mort au sein de l'Imperium. S'ils font régulièrement pénitence au nom de l'Empereur, les ordres sont bien souvent des branches de quelques Adepta et ont parfois même des intérêts commerciaux, si bien qu'ils font payer leurs services. Les aspirants de ces organisations plus ou moins légales ne le savent pas, mais la plupart de ces cultes ne sont que la façade des temples d'Assassins qui constituent le très secret Officio Assassinorum, où les maîtres recrutent et forment les éléments les plus prometteurs.

Les Assassins de tels ordres sont des tueurs entraînés capables d'exploits échappant totalement aux humains. Qu'ils soient membres des cultes de la mort ou d'un ordre d'Assassins, ils connaissent le maniement de bon nombre d'armes exotiques ainsi qu'une large panoplie d'arts mortels, comme l'usage de poisons et la création d'objets piégés. Les méthodes, le comportement et la personnalité d'un Assassin sont aussi variés qu'il existe de manières de tuer, mais ces paramètres sont très souvent influencés par leur enseignement et leur entraînement, qu'ils soient issus d'un culte de la mort ou d'un ordre.



Si l'Assassin survit assez longtemps et que ses supérieurs l'en estiment digne, il sera mis à l'épreuve à son insu. L'exercice est habituellement mortel, si bien que les éléments inaptes ne survivent généralement pas. Ceux qui s'en sortent, et ils sont rares, rejoignent les rangs des initiés de l'un des temples d'Assassins, même s'ils n'en sont alors pas conscients en raison du secret qui pèse sur l'Officio Assassinorum.

041-096-Chapitre 2.indd 58 29/08/08 14:09:26

Table 2-4 : Améliorations de caractéristique d'Assassin

Caractéristique	Simple	Intermédiaire	Qualifié	Expert
Capacité de Combat	100	250	500	750
Capacité de Tir	100	250	500	750
Force	500	750	1 000	2 500
Endurance	250	500	750	1 000
Agilité	100	250	500	500
Intelligence	250	500	750	1 000
Perception	250	500	750	1 000
Force Mentale	250	500	750	1 000
Sociabilité	500	750	1 000	2 500

Spadassin

« Deux balles dans la tête, et t'es sûr qu'il est mort. »

L'Imperium est plein de tueurs, d'hommes et de femmes capables d'éliminer leur prochain en échange d'argent. Certains ont même les talents nécessaires pour ce genre de travail.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conduite (véhicules terrestres)	100	C	—
Déplacement silencieux	100	C	—
Enquête	100	C	—
Escalade	100	C	—
Natation	100	C	—
Pilotage (vaisseaux civils)	100	C	—
Agilité féline	100	T	Ag 30
Constitution solide†	100	T	—
Formation aux armes de base (laser)	100	T	—
Formation aux armes de base (MS)	100	T	—
Formation aux armes de base (primitives)	100	T	—
Formation aux armes de jet (primitives)	100	T	—
Formation aux armes de poing (laser)	100	T	—
Formation aux armes de poing (MS)	100	T	—
Formation aux armes de poing (primitives)	100	T	—
Sens aiguisés (vue)	100	T	—
Alphabétisation	200	C	—

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

Tueur de l'ombre

« J'les ai flingués avec une seule balle : pas de gâchis, pas d'histoires ; et puis je suis retourné dans les ombres comme si je n'étais jamais venu. »

Les Tueurs de l'ombre sont des meurtriers dont les talents dépassent de loin ceux de simples tueurs. Ils cherchent à faire de leurs massacres une forme d'art, affinant leurs talents et se mettant en quête passionnée de la mort.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Acrobatie	100	C	—
Codes secrets (acolyte)	100	C	—
Conduite (véhicules antigrav)	100	C	—
Conduite (véhicules terrestres) +10	100	C	Conduite (véhicules terrestres)
Conn. générales (pègre)	100	C	—
Filature	100	C	—
Intrusion	100	C	—
Natation +10	100	C	Natation
Orientation (surface)	100	C	—
Pilotage (vaisseaux civils) +10	100	C	Pilotage (vaisseaux civils)
Pistage	100	C	—
Assaut acharné	100	T	CC 35
Charge de berserker	100	T	—
Constitution solide	100	T	—
Sens aiguisés (ouïe)	100	T	—
Dressage	200	C	—
Langue (bas gothique) +10	200	C	Langue (bas gothique)
Coup infaillible	200	T	CC 30
Sprint	200	T	—

041-096-Chapitre 2.indd 59 29/08/08 14:09:31

Exécuteur

« Je n'ai jamais vu le soleil et je ne connais pas la miséricorde. J'imagine qu'un assassin n'a besoin ni de l'un ni de l'autre de toute façon. »

De nombreuses cultures craignent la nuit, et ces tueurs expliquent en partie ce phénomène. Frappant depuis les ombres, l'Exécuteur sème la mort, mais également l'effroi.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Chimiomaîtrise	100	C	—
Codes secrets (jargon militaire)	100	C	—
Conduite (véhicules terrestres) +20	100	C	Conduite (véhicules terrestres) +10
Conn. générales (Credo impérial)	100	C	—
Conn. générales (guerre)	100	C	—
Conn. générales (pègre) +10	100	C	Conn. générales (pègre)
Déplacement silencieux +10	100	C	Déplacement silencieux
Dissimulation	100	C	—
Escalade +10	100	C	Escalade
Esquive +10	100	C	Esquive
Langage secret (acolyte)	100	C	—
Natation +20	100	C	Natation +10
Pilotage (vaisseaux civils) +20	100	C	Pilotage (vaisseaux civils) +10
Blasé	100	T	FM 30
Formation aux armes de poing (lance-flammes)	100	T	—
Rechargement rapide	100	T	—
Sens aiguisés (odorat)	100	T	—
Tireur chevronné	100	T	CT 40
Escamotage	200	C	—
Survie	200	C	—
Attaque rapide	200	T	CC 35
Combat à deux armes (corps à corps)	200	T	CC 35, Ag 35
Combat à deux armes (tir)	200	T	CT 35, Ag 35
Constitution solide	200	T	—
Formations aux armes de base (lance-flammes)	200	T	—
Formations aux armes de base (lanceurs)	200	T	—
Formations aux armes de corps à corps (décharge)	200	T	—
Formations aux armes lourdes (MS)	200	T	—
Tir en puissance	200	T	CT 40

Infiltrator

« Nous n'avions pas pris conscience de sa présence avant que ne débutent les hurlements. Dès lors, il était déjà trop tard… »

Habitué à travailler seul, l'Infiltrator est passé maître dans l'art de l'espionnage et de la discrétion. Il est capable de se rendre là où nul autre ne pourrait aller et de faire ce dont personne ne veut se charger.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Acrobatie +10	100	C	Acrobatie
Chimiomaîtrise +10	100	C	Chimiomaîtrise
Codes secrets (jargon militaire) +10	100	C	Codes secrets (jargon militaire)
Conduite (véhicules antigrav) +10	100	C	Conduite (véhicules antigrav)
Conn. générales (pègre) +20	100	C	Conn. générales (pègre) +10
Conn. scholastiques (Credo impérial)	100	C	—
Enquête +10	100	C	Enquête
Fouille	100	C	—
Intrusion +10	100	C	Intrusion
Pistage +10	100	C	Pistage
Psychologie	100	C	—
Vigilance +10	100	C	Vigilance
Formation aux armes de base (bolts)	100	T	—
Formation aux armes de corps à corps (tronçonneuses)	100	T	—
Formation aux armes de poing (bolts)	100	T	—
Réflexes éclair	100	T	—
Sens aiguisés (goût)	100	T	—
Sur ses gardes	100	T	—
Conn. générales (Ecclésiarchie)	200	C	—
Langue (haut gothique)	200	C	—
Lecture sur les lèvres	200	C	—
Technomaîtrise	200	C	—
Constitution solide	200	T	—
Formation aux armes de jet (décharge)	200	T	—
Formation aux armes exotiques (pistolet à aiguilles)	200	T	—
Formation aux armes exotiques (pistolet lance-toile)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (lance-flammes)	200	T	—
Tir double	200	T	Ag 40, Combat à deux armes (tir)
Tir en mouvement	200	T	CT 40, Ag 40
Tireur hors pair	200	T	CT 30

041-096-Chapitre 2.indd 60 29/08/08 14:09:36

Assassin

« J'ai l'impression que lord Varcus a besoin qu'on lui rappelle où est sa place. Peut-être est-il temps de le présenter à notre ami commun. »

L'assassinat est l'une des constantes de l'Imperium et un outil politique répandu sur bien des mondes. Du reste, le règne de nombreux gouverneurs planétaires est imposé du bout de la lame d'Assassins.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Codes secrets (acolyte) +10	100	C	Codes secrets (acolyte)
Contorsionniste	100	C	—
Déguisement	100	C	—
Enquête +20	100	C	Enquête +10
Esquive +20	100	C	Esquive +10
Filature +10	100	C	Filature
Fouille +10	100	C	Fouille
Interrogatoire	100	C	—
Intimidation	100	C	—
Intrusion +20	100	C	Intrusion +10
Pistage +20	100	C	Pistage +10
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	100	T	—
Réaction rapide	100	T	Ag 40
Sens aiguisés (toucher)	100	T	—
Vivacité	100	T	Ag 30
Chimiomaîtrise +20	200	C	Chimiomaîtrise +10
Codes secrets (pègre)	200	C	—
Conn. scholastiques (chimie)	200	C	—
Conn. scholastiques (héraldique)	200	C	—
Dressage +10	200	C	Dressage
Medicae	200	C	—
Technomaîtrise +10	200	C	Technomaîtrise
Attaque éclair	200	T	Attaque rapide
Bon tireur	200	T	CT 35
Constitution solide	200	T	—
Fin tireur	200	T	CT 40, Tireur hors pair
Formation aux armes de base (plasma)	200	T	—
Formation aux armes de jet (tronçonneuses)	200	T	—
Formation aux armes de poing (plasma)	200	T	—
Formation aux armes exotiques (fusil à aiguilles)	200	T	—
Formation aux armes exotiques (lance-toile)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (lanceurs)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (primitives)	200	T	—
Maître d'armes	200	T	CC 30, Formation aux armes de corps à corps (primitives)

Disciple de la Mort

« Vos cris évoquent une mélodie et votre sang a le goût du vin. »

Le Disciple de la mort voit le meurtre comme une forme d'art ; il s'entraîne donc pour atteindre la perfection dans les domaines de la grâce martiale et de la mort. De nombreux Disciples de la mort ne tuent plus pour l'argent ou pour satisfaire les désirs de leur maître, mais pour se complaire dans la pureté de la mort.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Codes secrets (jargon militaire) +20	100	C	Codes secrets (jargon militaire) +10
Conduite (marcheurs)	100	C	—
Contorsionniste +10	100	C	Contorsionniste
Déplacement silencieux +20	100	C	Déplacement silencieux +10
Dissimulation +10	100	C	Dissimulation
Escalade +20	100	C	Escalade +10
Intimidation +10	100	C	Intimidation
Survie +10	100	C	Survie
Ambidextre	100	T	Ag 30
Coup assassin	100	T	Ag 40, Acrobatie
Double équipier	100	T	—
Combat aveugle	200	T	Per 30
Constitution solide	200	T	—
Contre-attaque	200	T	CC 40
Coup double	200	T	Ag 40, Combat à deux armes (corps à corps)
Formation aux armes de poing (fusion)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (bolts)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (laser)	200	T	—
Frénésie	200	T	—
Nerfs d'acier	200	T	—
Pas de côté	200	T	Ag 40, Esquive

041-096-Chapitre 2.indd 61 29/08/08 14:09:41

Sicaire

« J'ai cru que Ferstin venait prendre la relève, jusqu'à ce qu'il tire une balle dans la tête de Jyanus. En fait, Ferstin était mort depuis plusieurs jours. »

Le Sicaire est un espion particulièrement doué en matière de déguisements et de tromperie. Sa tactique consiste à semer le désordre chez l'ennemi avant de surgir de l'ombre pour abattre sa proie.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Déguisement +10	100	C	Déguisement
Quelconque	100	T	—
Résistance (poisons)	100	T	—
Sommeil léger	100	T	Per 30
Baratin	200	C	—
Charisme	200	C	—
Démolition	200	C	—
Duperie	200	C	—
Langage secret (acolyte) +10	200	C	Langage secret (acolyte)
Psychologie +10	200	C	Psychologie
Talentueux (Charisme)	200	T	Charisme
Talentueux (Enquête)	200	T	Enquête
Talentueux (Filature)	200	T	Filature
Codes secrets (société secrète)	300	C	—
Jeu	300	C	—
Constitution solide	300	T	—
Pair (pègre)	300	T	Soc 30

Nihilator

« Il a tué, tué et tué encore, et pendant tout ce temps, cette ordure affichait un large sourire ensanglanté. »

Le Nihilator pousse encore plus loin la philosophie du Disciple de la mort, en embrassant l'acte qui consiste à tuer et le moment quasi religieux où il ôte la vie. Seul l'instant où il tue donne un sens à sa vie et réveille son âme.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Contorsionniste +20	100	C	Contorsionniste +10
Filature +20	100	C	Filature +10
Pilotage (vaisseaux militaires)	100	C	Pilotage (vaisseaux civils)
Survie +20	100	C	Survie +10
Vigilance +20	100	C	Vigilance +10
Désarmement	100	T	Ag 30
Cible rapide	200	T	Ag 40
Constitution solide	200	T	—
Coup handicapant	200	T	CC 50
Coup précis	200	T	CC 40, Coup infaillible
Formation aux armes de jet (énergétiques)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (fusion)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (plasma)	200	T	—
Maître du combat	200	T	CC 30

Assassin de marque

« Ne vous laissez pas tromper par sa parure. Elle ressemble à une femme fragile de la haute, mais contre une somme rondelette, elle n'hésitera pas à vous plonger sa fourchette dans le cœur. »

L'Assassin de marque évolue au sommet de la société impériale, passant des contrats et réglant des conflits entre les groupes de pouvoir. Il travaille en plein jour ou dans l'ombre, et est à l'aise dans les salles de bal des plus hautes spires comme dans les rues les plus mal famées des blocs d'habitation.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Fouille +20	100	C	Fouille +10
Résistance (peur)	100	T	—
Charisme +10	200	C	Charisme
Démolition +10	200	C	Démolition
Duperie +10	200	C	Duperie
Interrogatoire +10	200	C	Interrogatoire
Lecture sur les lèvres +10	200	C	Lecture sur les lèvres
Pistolero	200	T	CT 40, Combat à deux armes (tir)
Talentueux (Chimiomaîtrise)	200	T	Chimiomaîtrise
Talentueux (Duperie)	200	T	Duperie
Talentueux (Interrogatoire)	200	T	Interrogatoire
Visée indépendante	200	T	CT 40
Commandement	300	C	—
Conn. scholastiques (légendes)	300	C	—
Constitution solide	300	T	—

041-096-Chapitre 2.indd 62 29/08/08 14:09:45

Imperator-mortis

« Je suis la mort incarnée. »

L'Imperator-mortis est l'incarnation du carnage exécuté avec la plus grande grâce, un véritable ange de la mort.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Acrobatie +20	100	C	Acrobatie +10
Dissimulation +20	100	C	Dissimulation +10
Intimidation +20	100	C	Intimidation +10
Escamotage +10	200	C	Escamotage
Pilotage (vaisseaux militaires) +10	200	C	Pilotage (vaisseaux militaires)
Constitution solide	200	T	—
Mur d'acier	200	T	Ag 35
Parade de projectiles	200	T	Ag 50
Rage guerrière	200	T	Frénésie
Sans peur	300	T	—
Tireur émérite	300	T	CT 30, Formation aux armes de base (deux au choix)

Assassin palatin

« Il est le maître, le seigneur, le dieu même des assassins. Quand il te demande de tuer, tu as vraiment intérêt à te dépasser. »

Là où l'on trouve des Assassins, on trouve également l'Assassin palatin. Souvent placé à la tête de vastes guildes de tueurs, l'Assassin palatin est un leader charismatique doté d'un grand sang-froid.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Déguisement +20	100	C	Déguisement +10
Baratin +10	200	C	Baratin
Duperie +10	200	C	Duperie
Langue (haut gothique) +10	200	C	Langue (haut gothique)
Résistance aux intoxications	200	C	—
Talentueux (Baratin)	200	T	Baratin
Talentueux (Déguisement)	200	T	Déguisement
Talentueux (Intrusion)	200	T	Intrusion
Conn. interdites (cultes)	300	C	—
Conn. interdites (psykers)	300	C	—
Logique	300	C	—
Constitution solide	300	T	—
Formation aux armes de poing (fusion)	300	T	—
Résistance (pouvoirs psychiques)	300	T	—

041-096-Chapitre 2.indd 63 29/08/08 14:09:52

Ecclésiaste

« Par les saints et le Sigillite en personne ! Si vous ne bougez pas, je vous enfonce ce marteau dans le crâne. »

— Prêcheur Silon Constantine originaire de Fenk

L'Adeptus Ministorum, ou Ecclésiarchie, tend aux besoins religieux de l'Imperium. Il est indépendant de l'Adeptus Terra, s'intéressant aux besoins spirituels de l'humanité plutôt que d'assurer le développement de l'empire galactique. Quoi qu'il en soit, l'Ecclésiarchie est une institution vaste et puissante comprenant des millions d'hommes d'Église et des centaines de milliers de diocèses dispersés dans l'immensité de l'espace impérial. Dans le passé, elle a commis de nombreux abus et provoqué de véritables guerres civiles, comme durant l'âge de l'Apostasie. Cependant, le Ministorum perdure, guidant l'humanité dans son culte dogmatique et superstitieux de l'Empereur.

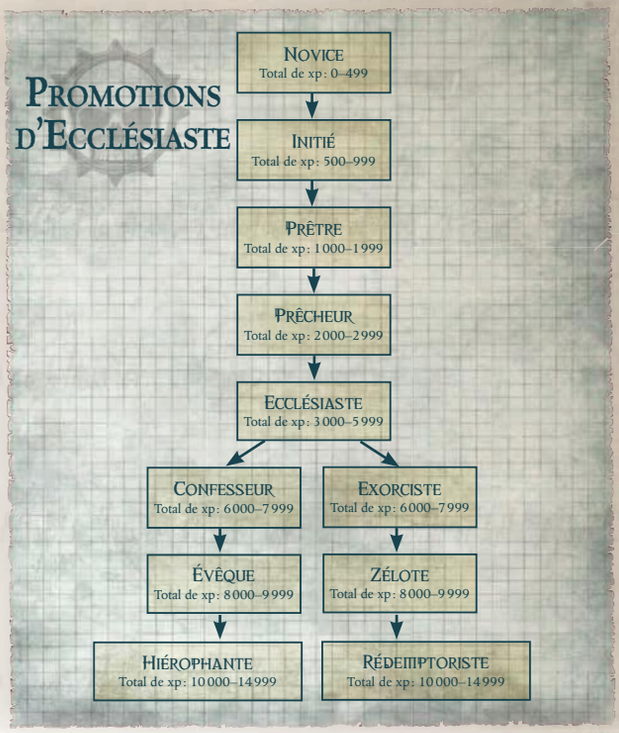
Au premier plan de cette vaste Église apparaissent les Ecclésiastes, prêcheurs, confesseurs et missionnaires. Contrairement aux cardinaux et pontifex qui parcourent les couloirs poussiéreux des grandes cathédrales de la Vieille Terra et d'Ophelia IV, les bases spirituelles de l'Ecclésiarchie, les Ecclésiastes vivent et travaillent parmi la population. C'est là qu'ils prêchent la bonne parole, propagent la foi et gardent la race humaine, car le moindre laisser-aller ouvrirait la voie au Chaos.

Les Ecclésiastes sont des individus fougueux, qui n'hésitent pas à s'exposer. Ce sont des hommes charismatiques et de grands orateurs, capables de galvaniser les gens au moyen de leurs discours, de susciter la loyauté, le respect et l'émerveillement à l'égard de l'Empereur et de Ses serviteurs ordonnés. Bien souvent, l'Imperium se tourne vers ce type d'hommes pour pousser la population à agir au moment critique d'une invasion xenos ou encore pour éliminer un culte du Chaos.

L'Ecclésiaste a de nombreuses compétences : c'est un orateur et un sage, qui ne démérite pas au combat. Ce large éventail de talents signifie également qu'il se spécialise rarement. Toutefois, il y a ceux qui au sein du Ministorum suivent une voie bien après que d'autres se sont tournés vers de nouvelles leçons. Cela engendre un clergé varié allant du fanatique qui voit l'hérésie à chaque coin de rue et invite les populations à brûler des innocents sur le bûcher, à l'érudit plongé dans des connaissances anciennes, qui passe des années entières dans de vieilles catacombes pour étudier des parchemins antiques décrivant des cérémonies et rituels sans grand intérêt.

Malgré les multiples tentatives de nombreux Ecclésiastes, le Ministorum s'est entouré d'un grand nombre d'idéaux et de groupes indépendants. Bien que tous vénèrent l'Empereur, c'est dans la pratique de leur foi que se retrouvent désaccords et incohérences. Au fil du temps, cela a donné naissance à de nombreux ordres au sein de l'Ecclésiarchie ; la majorité des Ecclésiastes appartient à l'un d'eux, ce qui influence profondément leurs devoirs et leurs prêches auprès des foules. Bien que cela n'ait jamais été reconnu publiquement, certaines rumeurs prétendent que ces ordres se font parfois la guerre, même si les bains de sang sont rares.

Les inquisiteurs trouvent que les Ecclésiastes font de bons acolytes car leurs facultés d'interaction et d'influence à l'égard des populations locales sont généralement précieuses. Du point de vue de l'Ecclésiaste, les raisons de fuir ses devoirs au Ministorum et de devenir un agent de l'Inquisition sont multiples. Certains y voient là une forme de pénitence, mais d'autres sont fascinés par les inquisiteurs, qu'ils considèrent comme les plus dignes serviteurs de l'Empereur. Enfin, les fanatiques estiment qu'il s'agit du meilleur moyen de combattre l'hérésie et y voient l'occasion de débarrasser la galaxie des pires déviants.



041-096-Chapitre 2.indd 64 29/08/08 14:10:00

Table 2-5 : Améliorations de caractéristique d'Ecclésiaste

Caractéristique	Simple	Intermédiaire	Qualifié	Expert
Capacité de Combat	250	500	750	1 000
Capacité de Tir	100	250	500	750
Force	250	500	750	1 000
Endurance	250	500	750	1 000
Agilité	250	500	750	1 000
Intelligence	250	500	750	1 000
Perception	250	500	750	1 000
Force Mentale	100	250	500	750
Sociabilité	100	250	500	750

Novice

« Pensez-vous que saint Thrastus se soit plaint lorsqu'il fut pendu par son derrière ? Non ! Pas un mot ! C'est cela la piété. Maintenant, reprenez votre travail, petit ingrat. »

Les Novices sont le corps et l'âme de l'Ecclésiarchie, qui se tournent vers les exemples que constituent les saints de l'Imperium pour y trouver des actes de grandeur, mais ils servent également tous ceux qui sont mieux placés dans la hiérarchie (c'est-à-dire une bonne partie de l'Ecclésiarchie).

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conduite (véhicules terrestres)	100	C	—
Conn. générales (Ecclésiarchie)	100	C	—
Enquête	100	C	—
Métier (copiste)	100	C	—
Métier (cuisinier)	100	C	—
Natation	100	C	—
Pilotage (vaisseaux civils)	100	C	—
Vigilance	100	C	—
Constitution solide‡	100	T	—
Formation aux armes de base (primitives)	100	T	—
Formation aux armes de poing (laser)	100	T	—
Formation aux armes de poing (MS)	100	T	—
Formation aux armes de poing (primitives)	100	T	—
Résistance (chaleur)	100	T	—
Résistance (froid)	100	T	—
Expression artistique (chanteur)	200	C	—
Formation aux armes de jet (primitives)	200	T	—

‡ *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 3 fois pour cette promotion.*

Initié

« Même un humble initié peut devenir martyr s'il en a la volonté. »

Les Initiés sont chargés de défendre le culte de l'Empereur en ne se contentant pas de simples mots, afin que Sa lumière frappe les ignorants et les individus belliqueux.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Alphabétisation +10	100	C	Alphabétisation
Conn. générales (Ecclésiarchie) +10	100	C	Conn. générales (Ecclésiarchie)
Conn. générales (Imperium)	100	C	—
Duperie	100	C	—
Escalade	100	C	—
Expression artistique (chanteur) +10	100	C	Expression artistique (chanteur)
Marchandage	100	C	—
Natation +10	100	C	Natation
Constitution solide†	100	T	—
Flagellant	100	T	—
Formation aux armes de base (laser)	100	T	—
Formation aux armes de base (MS)	100	T	—
Haine (mutants)	100	T	—
Pair (Ecclésiarchie)	100	T	Soc 30
Trompe-la-mort	100	T	FM 40
Codes secrets (acolyte)	200	C	—
Expression artistique (musicien)	200	C	—
Rechargement rapide	200	T	—
Sens aiguisés (ouïe)	200	T	—

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

041-096-Chapitre 2.indd 65 29/08/08 14:10:04

Prêtre

« Par les dents de l'Empereur ! Vous ne feriez même pas la différence entre un hérétique et un grox, bande d'imbéciles ! »

Le Prêtre en apprend davantage sur tout ce qui est susceptible de s'attaquer à l'œuvre de l'Empereur, sans oublier les méthodes qui permettent de vaincre ses ennemis.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Baratin	100	C	—
Charisme	100	C	—
Conduite (véhicules terrestres) +10	100	C	Conduite (véhicules terrestres)
Conn. générales (Credo impérial) +10	100	C	Conn. générales (Credo impérial)
Conn. générales (Imperium) +10	100	C	Conn. générales (Imperium)
Conn. interdites (hérésie)	100	C	—
Conn. scholastiques (Credo impérial)	100	C	—
Conn. scholastiques (légendes)	100	C	—
Enquête +10	100	C	Enquête
Esquive	100	C	—
Expression artistique (chanteur) +20	100	C	Expression artistique (chanteur) +10
Expression artistique (musicien) +10	100	C	Expression artistique (musicien)
Langage secret (Ecclésiarchie)	100	C	—
Natation +20	100	C	Natation +10
Psychologie	100	C	—
Vigilance +10	100	C	Vigilance
Constitution solide	100	T	—
Désarmement	100	T	Ag 30
Haine (criminels)	100	T	—
Pair (ouvriers)	100	T	Soc 30
Sprint	100	T	—
Technomaîtrise	200	C	—
Cible rapide	200	T	Ag 40
Sens aiguisés (vue)	200	T	—
Sur ses gardes	200	T	—
Formation aux armes de corps à corps (décharge)	300	T	—

Prêcheur

« La vérité de l'Empereur est en vous ! N'oubliez jamais que nous avons raison et qu'ils ont tort ! »

Le Prêcheur apprend à mener les hommes, à les inspirer et à les guider, et à bien faire entrer la bonne parole de l'Ecclésiarchie dans la tête de chacun, à l'aide d'un eviscerator si nécessaire.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Baratin +10	100	C	Baratin
Commandement	100	C	—
Conn. générales (Credo impérial) +20	100	C	Conn. générales (Credo impérial) +10
Conn. interdites (cultes)	100	C	—
Conn. scholastiques (légendes) +10	100	C	Conn. scholastiques (légendes)
Conn. scholastiques (occulte)	100	C	—
Duperie +10	100	C	Duperie
Langue (haut gothique)	100	C	—
Marchandage +10	100	C	Marchandage
Pilotage (vaisseaux civils) +10	100	C	Pilotage (vaisseaux civils)
Résistance aux intoxications	100	C	—
Constitution solide†	100	T	—
Décadence	100	T	E 30
Foi inébranlable	100	T	—
Formation aux armes de base (bolts)	100	T	—
Formation aux armes de base (lance-flammes)	100	T	—
Formation aux armes de base (lanceurs)	100	T	—
Formation aux armes de corps à corps (tronçonneuses)	100	T	—
Grand orateur	100	T	Soc 30
Haine (xenos ; *une race au choix*)	100	T	—
Maître d'armes	100	T	CC 30, Formation aux armes de corps à corps (une au choix)
Pair (classes moyennes)	100	T	Soc 30
Formation aux armes de poing (bolts)	200	T	—
Formation aux armes de poing (lance-flammes)	200	T	—
Talentueux (Jeu)	200	T	Jeu
Déguisement	300	C	—
Jeu	300	C	—

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

041-096-Chapitre 2.indd 66 29/08/08 14:10:08

Ecclésiaste

« L'Empereur nous guide à l'aide de ses connaissances. Nous sommes des aveugles tâtonnant vers Sa lumière dans les ténèbres de l'univers. »

L'Ecclésiaste parcourt les couloirs sinueux du pouvoir, apprenant la sagesse de l'Ecclésiarchie de manière à être un meilleur leader. Il est source d'inspiration au champ de bataille, dans les lieux de savoir et les propriétés du Ministorum.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Charisme +10	100	C	Charisme
Commandement +10	100	C	Commandement
Conduite (véhicules terrestres) +20	100	C	Conduite (véhicules terrestres) +10
Conn. générales (Ecclésiarchie) +20	100	C	Conn. générales (Ecclésiarchie) +10
Conn. interdites (hérésie) +10	100	C	Conn. interdites (hérésie)
Conn. interdites (psykers)	100	C	—
Conn. scolastiques (philosophie)	100	C	—
Enquête +20	100	C	Enquête +10
Interrogatoire	100	C	—
Langage secret (Ecclésiarchie) +10	100	C	Langage secret (Ecclésiarchie)
Aura d'autorité	100	T	Soc 30
Discipline de fer	100	T	FM 30, Commandement
Haine (psykers)	100	T	—
Nerfs d'acier	100	T	—
Résistance physique	100	T	E 40
Vigoureux	100	T	E 40
Formation aux armes lourdes (lance-flammes)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (MS)	200	T	—
Orientation (surface)	200	C	—
Psychologie +10	200	C	Psychologie
Technomaîtrise +10	200	C	Technomaîtrise
Combat à deux armes (corps à corps)	200	T	CC 35, Ag 35
Constitution solide	200	T	—
Coup écrasant	200	T	F 40
Talentueux (Medicae)	200	T	Medicae
Langage secret (rue)	300	C	—
Medicae	300	C	—
Attaque rapide	300	T	CC 35

Confesseur

« Nous avons dû en livrer plus de la moitié aux flammes, mais le père Kyrinov a fini par avoir sa confession. »

Le Confesseur surveille les faiblesses, hérésies et doutes de son prochain. Beaucoup prennent le Marteau de Doctrine et la Lame de la Piété comme le signe de leur dévouement pour l'humanité et son maître, l'Empereur.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Alphabétisation +20	100	C	Alphabétisation +10
Conn. générales (Imperium) +20	100	C	Conn. générales (Imperium) +10
Conn. scholastiques (Credo impérial) +10	100	C	Conn. scholastiques (Credo impérial)
Conn. scholastiques (légendes) +20	100	C	Conn. scholastiques (légendes) +10
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)	100	C	—
Logique	100	C	—
Marchandage +20	100	C	Marchandage +10
Pilotage (vaisseaux civils) +20	100	C	Pilotage (vaisseaux civils) +10
Vigilance +20	100	C	Vigilance+10
Forte tête	100	T	FM 30, Résistance (pouvoirs psychiques)
Pair (Administratum)	100	T	Soc 30
Réaction rapide	100	T	Ag 40
Résistance (folie)	100	T	—
Vivacité	100	T	Ag 30
Codes secrets (acolyte) +10	200	C	Codes secrets (acolyte)
Conn. générales (Administratum)	200	C	—
Conn. scholastiques (bureaucratie)	200	C	—
Déplacement silencieux	200	C	—
Fouille	200	C	—
Lecture sur les lèvres	200	C	—
Orientation (surface) +10	200	C	Orientation (surface)
Technomaîtrise +20	200	C	Technomaîtrise +10
Assommement	200	T	—
Combat à deux armes (tir)	200	T	CT 35, Ag 35
Constitution solide	200	T	—
Coup infaillible	200	T	CC 30
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	200	T	—
Souvenirs précis	200	T	Int 30
Talentueux (Fouille)	200	T	Fouille
Résistance (pouvoirs psychiques)	300	T	—

041-096-Chapitre 2.indd 67 29/08/08 14:10:12

Exorciste

« Mieux vaut que le corps meure pur plutôt que l'âme soit souillée. »

L'Exorciste apprend des connaissances interdites, corrompues et démoniaques pour anéantir ce qui est susceptible de nuire à l'Imperium.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. interdites (psykers) +10	100	C	Conn. interdites (psykers)
Conn. scholastiques (Credo impérial) +10	100	C	Conn. scholastiques (Credo impérial)
Conn. scholastiques (occulte) +10	100	C	Conn. scholastiques (occulte)
Esquive +10	100	C	Esquive
Interrogatoire +10	100	C	Interrogatoire
Langue (haut gothique) +10	100	C	Langue (haut gothique)
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	100	T	—
Haine (démons)	100	T	—
Orthoproxy	100	T	—
Purification	100	T	Formation aux armes de base (lance-flammes)
Résistance (pouvoirs psychiques)	100	T	—
Conn. interdites (démonologie)	200	C	—
Conn. interdites (mutants)	200	C	—
Intimidation	200	C	—
Constitution solide	200	T	—
Formation aux armes de base (plasma)	200	T	—
Formation aux armes de poing (plasma)	200	T	—
Résistance (peur)	200	T	—
Conn. générales (guerre)	300	C	—
Formation aux armes lourdes (lanceurs)	300	T	—
Formation aux armes lourdes (primitives)	300	T	—

Évêque

« Écoutez les préceptes de l'Empereur-Dieu, et votre mort ne sera pas vaine. »

L'Évêque est un sage et un leader charismatique, un conseilleur et un champion de l'Ecclésiarchie. Les liens étroits qu'il entretient avec l'Administratum offrent connaissances et pouvoir à ce personnage, et donc à l'Ecclésiarchie.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Baratin +20	100	C	Baratin +10
Charisme +20	100	C	Charisme +10
Commandement +20	100	C	Commandement +10
Conn. scholastiques (bureaucratie) +10	100	C	Conn. scholastiques (bureaucratie)
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +10	100	C	Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)
Duperie +20	100	C	Duperie +10
Interrogatoire +10	100	C	Interrogatoire
Langage secret (Ecclésiarchie) +20	100	C	Langage secret (Ecclésiarchie) +10
Langue (haut gothique) +10	100	C	Langue (haut gothique)
Logique +10	100	C	Logique
Résistance aux intoxications +10	100	C	Résistance aux intoxications
Pair (Adeptus Arbites)	100	T	Soc 30
Pair (noblesse)	100	T	Soc 30
Résistance (poisons)	100	T	—
Sommeil léger	100	T	Per 30
Intrusion	200	C	—
Fin tireur	200	T	CT 40, Tireur hors pair
Formation aux armes de poing (plasma)	200	T	—
Tireur hors pair	200	T	CT 30
Conn. interdites (mutants)	300	C	—
Dissimulation	300	C	—
Escamotage	300	C	—
Langage secret (Administratum)	300	C	—
Ambidextre	300	T	Ag 30
Constitution solide	300	T	—
Mur d'acier	300	T	Ag 35

Zélote

« Le doute est une faiblesse qui doit être séparée de la chair. »

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. scholastiques (légendes) +20	100	C	Conn. scholastiques (légendes) +10
Conn. scholastiques (occulte) +20	100	C	Conn. scholastiques (occulte) +10
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)	100	C	—
Forte tête	100	T	FM 30, Résistance (pouvoirs psychiques)
Haine (culte ; *un au choix*)	100	T	—

041-096-Chapitre 2.indd 68 29/08/08 14:10:17

Le Zélote a tiré les leçons du passé et sait que seule sa ferveur permettra de résister à la poigne corruptrice du Chaos.

Pair (militaire)	100	T	Soc 30
Sans peur	100	T	—
Conn. interdites (mutants) +10	200	C	Conn. interdites (mutants)
Conn. interdites (Warp)	200	C	—
Intimidation +10	200	C	Intimidation
Constitution solide	200	T	—
Fidèle aliéné	200	T	—
Formation aux armes de base (fusion)	200	T	—
Talentueux (Chimiomaîtrise)	200	T	Chimiomaîtrise
Chimiomaîtrise	300	C	—
Codes secrets (jargon militaire)	300	C	—
Attaque éclair	300	T	Attaque rapide
Biceps saillants	300	T	F 45
Frénésie	300	T	—
Rage guerrière	300	T	Frénésie
Tireur chevronné	300	T	CT 40

Hiérophante

« Bien entendu qu'il s'agit d'une affaire pour l'Ecclésiarchie. Pourquoi ? Parce que cela touche à l'Imperium, bien évidemment… »

Le Hiérophante murmure à l'oreille des rois et des gouverneurs, les conseillant sur les questions spirituelles, politiques et maléfiques. Sage et mortel à la fois, il étudie les plus grands ennemis de l'humanité pour découvrir comment les écraser au moyen des armées des nations ainsi conseillées.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. générales (culte de la Machine)	100	C	—
Conn. scholastiques (philosophie) +10	100	C	Conn. scholastiques (philosophie)
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +20	100	C	Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +10
Dressage	100	C	—
Interrogatoire +20	100	C	Interrogatoire +10
Langue (haut gothique) +20	100	C	Langue (haut gothique) +10
Logique +20	100	C	Logique +10
Résistance aux intoxications +20	100	C	Résistance aux intoxications +10
Coup handicapant	100	T	CC 50
Maître du combat	100	T	CC 30
Pair (astropathes)	100	T	Soc 30
Pair (gouvernement)	100	T	Soc 30
Lecture sur les lèvres +10	200	C	Lecture sur les lèvres
Formation aux armes de poing (fusion)	200	T	—
Pistolero	200	T	CT 40, Combat à deux armes (tir)
Tir double	200	T	Ag 40, Combat à deux armes (tir)
Visée indépendante	200	T	CT 40
Conn. interdites (démonologie)	300	C	—
Conn. interdites (psykers) +10	300	C	Conn. interdites (psykers)
Conn. interdites (Warp)	300	C	—
Évaluation	300	C	—
Constitution solide	300	T	—

Rédemptoriste

« Brûlez cet hérétique ! »

Le Rédemptoriste mène la charge au combat, vomissant litanie et destruction sur tous ceux qui cherchent à nuire à l'Empereur, à l'Imperium et à l'homme.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Charisme +20	100	C	Charisme +10
Commandement +20	100	C	Commandement +10
Conn. interdites (démonologie) +10	100	C	Conn. interdites (démonologie)
Conn. interdites (hérésie) +20	100	C	Conn. interdites (hérésie) +10
Conn. interdites (psykers) +20	100	C	Conn. interdites (psykers) +10
Interrogatoire +20	100	C	Interrogatoire +10
Langage secret (Ecclésiarchie) +20	100	C	Langage secret (Ecclésiarchie) +10
Langue (haut gothique) +20	100	C	Langue (haut gothique) +10
Vigilance +20	100	C	Vigilance +10
Aux portes de l'enfer	100	T	Discipline de fer
Litanie de haine	100	T	Haine (une au choix)
Maître du combat	100	T	CC 30
Visée indépendante	100	T	CT 40
Conn. interdites (Warp) +10	200	C	Conn. interdites (Warp)
Conn. interdites (Inquisition)	300	C	—
Conn. interdites (xenos)	300	C	—
Langage secret (militaire)	300	C	—
Constitution solide	300	T	—
Formation aux armes de poing (fusion)	300	T	—

041-096-Chapitre 2.indd 69 29/08/08 14:10:22

Garde Impérial

« On y va, on tue tout ce qui bouge et on fait sauter l'endroit à l'aide d'une charge explosive. »

— Eli Plex, commando du 21e secundus

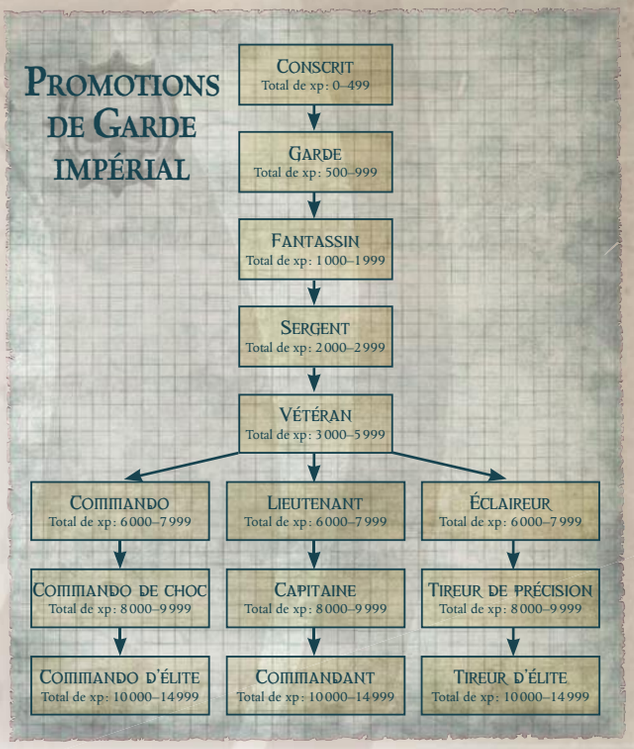
Quelle que soit la subtilité dont les acolytes font preuve durant leurs enquêtes, tôt ou tard arrivera un moment où palabres, discrétion et ingéniosité devront laisser place à la force brute. Et c'est là qu'interviennent les Gardes. Ce sont des individus coriaces et implacables, experts dans le maniement d'une multitude d'armes : tout ce qui va du simple fusil laser au fusil de tireur d'élite.

Surnommée le Marteau de l'Empereur, la Garde Impériale est la plus importante force de combat de l'histoire de la galaxie. Elle est constituée de milliards de soldats, tous recrutés sur les nombreux mondes de l'Imperium. Le Departmento Munitorum est chargé de superviser, d'approvisionner et de ravitailler les régiments de la Garde Impériale, mais même cette organisation n'a pas la moindre idée du nombre exact d'hommes qui la servent, car les pertes et recrutements impliquent chaque jour des millions de soldats. Les régiments de la Garde sont issus de nombreuses planètes et d'autant de cultures différentes, ce qui multiplie les tenues vestimentaires, connaissances technologiques et traditions martiales. La Garde n'impose même pas d'uniforme standard, préférant de loin s'appuyer sur les forces distinctes des compagnies, qu'elles soient constituées de clans de guerriers tribaux ou d'unités cadiennes parfaitement disciplinées. Ainsi, il n'existe pas d'entraînement type : chaque régiment est chargé de former ses troupes, en fonction des techniques de combat locales. En fait, le seul point commun de tous les Gardes prend la forme d'un équipement standard, parmi lequel figure le fusil laser.

C'est au sein de cette gigantesque armée que les inquisiteurs recrutent les muscles dont ils ont souvent besoin dans le cadre de leur travail. Mais comme chaque régiment est différent des autres, le concept de Garde est très variable : certains sont des commandos d'élite professionnels ; d'autres sont des membres endurcis de gangs originaires de mondes industriels obscurs, qui avaient sans doute déjà entamé une carrière de tueur avant d'incorporer la Garde ; et d'autres encore pourront parfaitement prendre la forme de barbares sanguinaires armés de haches s'ils sont issus d'un monde sauvage lointain.

Les inquisiteurs font principalement appel aux Gardes impériaux pour leur expérience au combat et leur connaissance des armes, mais leur choix est souvent influencé par les compétences secondaires de l'acolyte, qui trouvent également une application sur le terrain. Par exemple, les Gardes impériaux sont généralement formés pour conduire et entretenir les véhicules, ont parfois des connaissances médicales ou logistiques, sans compter qu'il leur arrive de se montrer habiles en matière de communications.

Tous les Gardes impériaux ne viennent pas nécessairement de la Garde Impériale, tout dépendant du rôle que compte leur faire jouer leur inquisiteur. Ainsi, certains auront peut-être déjà croisé sa route alors qu'ils travaillaient pour une autre organisation. Certains sont de véritables mercenaires qui louent leurs services, et sont à un moment ou un autre de leur carrière obligés de travailler pour l'Inquisition. D'autres sont des truands des ruches qui ont eu la mauvaise idée de tendre une embuscade à l'inquisiteur durant l'un de ses rares déplacements dans la sous-ruche. Quelle que soit son origine, le rôle du Garde impérial consiste à se battre.



041-096-Chapitre 2.indd 70 29/08/08 14:10:32

Table 2-6 : Améliorations de caractéristique de Garde impérial

Caractéristique	Simple	Intermédiaire	Qualifié	Expert
Capacité de Combat	100	250	500	750
Capacité de Tir	100	250	500	750
Force	100	250	500	500
Endurance	250	500	750	1 000
Agilité	250	500	750	1 000
Intelligence	500	750	1 000	2 500
Perception	250	500	750	1 000
Force Mentale	500	750	1 000	2 500
Sociabilité	500	750	1 000	2 500

Conscrit

« S'ils saignent et courent, ils sont capables de tenir une arme. »

Les Conscrits apprennent les bases du combat : la charge, l'art du sabre et du tir. Il peut s'agir de nouvelles recrues, d'hommes enrôlés de force ou de prisonniers exécutant là leur peine.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conduite (véhicules terrestres)	100	C	—
Natation	100	C	—
Vigilance	100	C	—
Constitution solide‡	100	T	—
Formation aux armes de base (laser)	100	T	—
Formation aux armes de base (MS)	100	T	—
Formation aux armes de base (primitives)	100	T	—
Formation aux armes de jet (primitives)	100	T	—
Formation aux armes de poing (laser)	100	T	—
Formation aux armes de poing (MS)	100	T	—
Formation aux armes de poing (primitives)	100	T	—

‡ *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 3 fois pour cette promotion.*

Garde

« Ils ont quitté le module d'atterrissage comme de simples conscrits… en revenant, ils étaient devenus des hommes. »

Le Garde a survécu assez longtemps pour apprendre que la survie dépend souvent de la rapidité d'exécution et d'un avantage tactique certain.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Codes secrets (jargon militaire)	100	C	—
Conduite (véhicules terrestres) +10	100	C	Conduite (véhicules terrestres)
Conn. générales (Garde Impériale)	100	C	—
Esquive	100	C	—
Natation +10	100	C	Natation
Survie	100	C	—
Constitution solide	100	T	—
Formation aux armes de base (lanceurs)	100	T	—
Sur ses gardes	100	T	—
Conn. générales (guerre)	200	C	—
Enquête	200	C	—
Combat à deux armes (tir)	200	T	CC 35, Ag 35
Formation aux armes lourdes (MS)	200	T	—

Fantassin

« Sans la mort, il n'y a pas de héros. »

Les Fantassins ont une excellente connaissance des armes dont ils peuvent se servir contre les ennemis de l'Empereur. Ce sont des hommes vaillants dont le bras ne faiblit jamais ; des hommes en qui on peut avoir confiance lorsque fusent les tirs de bolter.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conduite (véhicules terrestres) +20	100	C	Conduite (véhicules terrestres) +10
Intimidation	100	C	—
Natation +20	100	C	Natation +10
Orientation (surface)	100	C	—
Pilotage (vaisseaux militaires)	100	C	—
Constitution solide	100	T	—
Coup handicapant	100	T	CC 50
Formation aux armes de base (lance-flammes)	100	T	—
Formation aux armes de poing (lance-flammes)	100	T	—
Rechargement rapide	100	T	—
Conn. générales (Imperium)	200	C	—
Enquête +10	200	C	Enquête
Jeu	200	C	—

041-096-Chapitre 2.indd 71 29/08/08 14:10:37

Ambidextre	200	T	Ag 30
Attaque rapide	200	T	CC 35
Formation aux armes de corps à corps (décharge)	200	T	—
Alphabétisation	300	C	—

Sergent

« Levez-vous et sortez de cette tranchée fissa, ou il vous en cuira. »

En tant que guerriers confirmés, les Sergents apprennent à peaufiner leurs attaques et élargissent le champ de leurs compétences pour faire face à une multitude de situations.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Codes secrets (jargon militaire) +10	100	C	Codes secrets (jargon militaire)
Conn. générales (Credo impérial)	100	C	—
Démolition	100	C	—
Intimidation +10	100	C	Intimidation
Langage secret (militaire)	100	C	—
Orientation (surface) +10	100	C	Orientation (surface)
Pilotage (vaisseaux militaires) +10	100	C	Pilotage (vaisseaux militaires)
Assommement	100	T	—
Constitution solide	100	T	—
Coup double	100	T	Ag 40, Combat à deux armes (corps à corps)
Formation aux armes de base (bolts)	100	T	F 30
Formation aux armes de base (tronçonneuses)	100	T	—
Formation aux armes de poing (bolts)	100	T	—
Interrogatoire	200	C	—
Résistance aux intoxications	200	C	—
Technomaîtrise	200	C	—
Combat à deux armes (corps à corps)	200	T	CC 35, Ag 35
Coup écrasant	200	T	F 40
Formation aux armes lourdes (lance-flammes)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (primitives)	200	T	—
Tir double	200	T	Ag 40, Combat à deux armes (tir)
Tir en mouvement	200	T	CT 40, Ag 40
Marchandage	300	C	—

Vétéran

« Tu penses que la situation est grave, mon garçon ? Attends donc que l'artillerie s'y mette aussi… »

Les Vétérans se débrouillent parfaitement sur le champ de bataille, galvanisant leurs compagnons par leur courage, leur audace et les véritables carnages auxquels ils se livrent. Leur sagesse est indispensable sur le terrain et leur survie semble parfois relever du miracle.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Commandement	100	C	—
Démolition +10	100	C	Démolition
Esquive +10	100	C	Esquive
Langage secret (militaire) +10	100	C	Langage secret (militaire)
Pilotage (vaisseaux militaires) +20	100	C	Pilotage (vaisseaux militaires) +10
Survie +10	100	C	Survie
Biceps saillants	100	T	F 45
Cible rapide	100	T	Ag 40
Formation aux armes de base (fusion)	100	T	—
Formation aux armes de base (plasma)	100	T	—
Formation aux armes lourdes (bolts)	100	T	—
Formation aux armes lourdes (lanceurs)	100	T	—
Formation aux armes lourdes (laser)	100	T	—
Résistance physique	100	T	E 40
Trompe-la-mort	100	T	FM 40
Escalade	200	C	—
Fouille	200	C	—
Jeu +10	200	C	Jeu
Medicae	200	C	—
Constitution solide†	200	T	—
Haine (xenos ; *une race au choix*)	200	T	—
Vigoureux	200	T	E 40

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

041-096-Chapitre 2.indd 72 29/08/08 14:10:40

Commando

« Ça se rapproche et ça va bientôt sentir le roussi, les gars. Restez près de moi et n'ayez pas peur d'avancer… »

La liberté s'achète à la pointe de l'épée, les Commandos ne le savent que trop bien. Au corps à corps, ils manient leur épée tronçonneuse avec une efficacité meurtrière.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. générales (Credo impérial) +10	100	C	Conn. générales (Credo impérial)
Démolition +20	100	C	Démolition +10
Survie +20	100	C	Survie +10
Assaut acharné	100	T	CC 35
Formations aux armes de corps à corps (énergétiques)	100	T	—
Frénésie	100	T	—
Maître d'armes	100	T	CC 30, Formation aux armes de corps à corps (une au choix)
Maître du combat	100	T	CC 30
Vivacité	100	T	Ag 30
Chimiomaîtrise	200	C	—
Esquive +20	200	C	Esquive +10
Constitution solide	200	T	—
Attaque éclair	300	T	Attaque rapide

Lieutenant

« Restez en formation et soyez vigilants ! »

Les Lieutenants mènent leurs hommes vers de glorieuses batailles. Un officier accepte le fardeau du commandement et assume ses victoires et défaites.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Commandement +10	100	C	Commandement
Conn. générales (Credo impérial) +10	100	C	Conn. générales (Credo impérial)
Conn. générales (Ecclésiarchie)	100	C	—
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)	100	C	—
Interrogatoire	100	C	—
Métier (copiste)	100	C	—
Orientation (surface) +20	100	C	Orientation (surface) +10
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	100	T	—
Haine (mutants)	100	T	—
Alphabétisation +10	200	C	Alphabétisation
Chimiomaîtrise	200	C	—
Medicae +10	200	C	Medicae
Psychologie	200	C	—
Constitution solide	200	T	—
Formations aux armes de poing (plasma)	200	T	—
Baratin	300	C	—
Charisme	300	C	—
Duperie	300	C	—
Évaluation	300	C	—

Éclaireur

« J'te jure qu'un cadavre fait plus de bruit que ce salopard. »

Les Éclaireurs sont passés maîtres dans l'art de détecter l'ennemi, quel que soit le relief. Ce sont de fins observateurs et des experts de la discrétion.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Orientation (surface) +20	100	C	Orientation (surface) +10
Vigilance +10	100	C	Vigilance
Tireur hors pair	100	T	CT 30
Déplacement silencieux	200	C	—
Dissimulation	200	C	—
Escalade +10	200	C	Escalade
Intrusion	200	C	—
Constitution solide	200	T	—
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	200	T	—
Sens aiguisés (odorat)	200	T	—
Sens aiguisés (ouïe)	200	T	—
Sens aiguisés (vue)	200	T	—
Vivacité	200	T	Ag 30

041-096-Chapitre 2.indd 73 29/08/08 14:10:44

Commando de choc

« Les hérétiques ne s'étaient pas encore remis des charges posées sur les portes lorsque les commandos de choc leur sont tombés dessus. »

Les Commandos de choc savent comment prendre un bunker et n'hésitent pas à se sacrifier au nom de l'Empereur. Ils sont bien armés, bien entraînés et particulièrement craints.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Résistance aux intoxications +10	200	C	Résistance aux intoxications
Chimiomaîtrise +10	200	C	Chimiomaîtrise
Dissimulation	200	C	—
Purification	200	T	Formation aux armes de base (lance-flammes)
Endurci	200	T	E 40
Formation aux armes lourdes (fusion)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (plasma)	200	T	—
Constitution solide†	200	T	—
Talentueux (Chimiomaîtrise)	200	T	Chimiomaîtrise

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

Capitaine

« Unité 5 ! Effectuez-moi un tir de barrage sur cette position ! Unité 7, avancez sur les flancs ! »

Les Capitaines sont à la tête d'unités importantes et les compétences de ces officiers audacieux sont nécessaires pour assurer le succès d'une attaque.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. scholastiques (Credo impérial) +20	100	C	Conn. scholastiques (Credo impérial) +10
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +10	100	C	Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)
Interrogatoire +10	100	C	Interrogatoire
Langage secret (militaire) +20	100	C	Langage secret (militaire) +10
Aura d'autorité	100	T	Soc 30
Formation aux armes de poing (fusion)	100	T	—
Forte tête	100	T	FM 30, Résistance (pouvoirs psychiques)
Haine (psykers)	100	T	—
Constitution solide†	200	T	—
Discipline de fer	200	T	FM 30, Commandement
Formation aux armes exotiques (pistolet lance-toile)	200	T	—
Nerfs d'acier	200	T	—
Talentueux (Baratin)	200	T	Baratin
Talentueux (Charisme)	200	T	Charisme
Logique	300	C	—
Attaque éclair	300	T	Attaque rapide
Résistance (pouvoirs psychiques)	300	T	—

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

Tireur de précision

« Je n'en ai peut-être pas l'air, mais je suis capable d'envoyer une balle dans l'œil gauche de ce marmot à un clic de distance. »

La plupart des forces impériales abritent un Tireur de précision chargé de soutenir le reste de son unité à longue distance. Ils sont capables de se cacher et d'abattre leurs ennemis les uns après les autres.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Survie +20	100	C	Survie +10
Tir en puissance	100	T	CT 40
Chimiomaîtrise	200	C	—
Dissimulation +10	200	C	Dissimulation
Intrusion +10	200	C	Intrusion
Constitution solide†	200	T	—
Fin tireur	200	T	CT 40, Tireur hors pair
Réflexes éclair	200	T	—
Talentueux (Filature)	200	T	Filature
Déguisement	300	C	—
Filature	300	C	—

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

041-096-Chapitre 2.indd 74 29/08/08 14:10:50

Commando d'élite

« Les commandos d'élite ? Ces planqués sont les premiers à entrer dans la danse et reçoivent tous les honneurs. N'écoutez pas la propagande ; c'est la Garde régulière qui fait tout le sale boulot. »

Les Commandos d'élite sont des machines de destruction. Souvent considérés par les Gardes réguliers comme des singes de foire vaniteux, ils ont toutefois la réputation méritée d'être la crème des crèmes.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Intimidation +20	100	C	Intimidation +10
Charge de berserker	100	T	—
Fidèle aliéné	200	T	—
Formation aux armes de poing (fusion)	200	T	—
Formation aux armes de poing (lanceurs)	200	T	—
Formation aux armes de poing (plasma)	200	T	—
Formation aux armes exotiques (lance-toile)	200	T	—
Formation aux armes exotiques (pistolet lance-toile)	200	T	—
Sans peur	200	T	—
Constitution solide†	300	T	—

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

Commandant

« Les hommes de l'Imperium se tiennent bien droit ! N'oubliez pas que vous êtes les élus de l'Empereur ! »

Les Commandants maîtrisent tous les fils d'une bataille, de sa préparation à sa mise en route. Les Commandants impériaux disposent des plus grandes armées de la galaxie, et toute la détermination nécessaire pour s'en servir.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Commandement +20	100	C	Commandement +10
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +20	100	C	Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +10
Foi inébranlable	100	T	—
Frénésie	100	T	—
Haine (culte ; *un au choix*)	100	T	—
Souvenirs précis	100	T	Int 30
Talentueux (Duperie)	100	T	Duperie
Dissimulation	200	C	—
Résistance aux intoxications +10	200	C	Résistance aux intoxications
Aux portes de l'enfer	200	T	Discipline de fer
Grand orateur	200	T	Soc 30
Litanie de haine	200	T	Haine (une au choix)
Vivacité	200	T	Ag 30
Constitution solide†	300	T	—

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

Tireur d'élite

« Il y a quand même quelque chose de gratifiant à faire exploser la tête d'un homme comme une pastèque. Tout cela au nom de l'Empereur, bien sûr. »

Les Tireurs d'élite sont les maîtres de leur art puisqu'ils sont capables de tuer à distance avant de disparaître. Ils sont silencieux, habiles et ont généralement un sens de l'humour à vous faire froid dans le dos.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Vigilance +20	100	C	Vigilance +10
Talentueux (Déguisement)	100	T	Déguisement
Talentueux (Pistage)	100	T	Pistage
Chimiomaîtrise +10	200	C	Chimiomaîtrise
Déplacement silencieux +10	200	C	Déplacement silencieux
Formation aux armes de poing (fusion)	200	T	—
Formation aux armes de poing (plasma)	200	T	—
Pistage	300	C	—
Tireur chevronné	300	T	CT 40
Formation aux armes exotiques (fusil à aiguilles)	300	T	—
Attaque éclair	300	T	Attaque rapide
Constitution solide†	300	T	—

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

041-096-Chapitre 2.indd 75 29/08/08 14:10:55

Psyker Impérial

« Imaginez qu'il existe une porte ouvrant sur le royaume des démons, et que la plus petite inattention de votre part leur permettra de la démolir avant de vous réduire en pièces. Maintenant, imaginez que cette porte est dans votre tête. Voilà ce qu'est la vie de psyker. »

— Castus Lupa, savant adjoint

Nul ne sait quand apparut le premier Psyker humain ; cette information s'est perdue dans les limbes du temps, mais une chose est sûre, leur apparition a changé à jamais le destin de l'humanité. Les Psykers constituent la plus grande bénédiction et la pire malédiction de l'humanité. L'Empereur en personne est le plus puissant Psyker humain de tous les temps. Dix mille ans après qu'il a été déposé dans Son sarcophage, les Psykers continuent d'alimenter l'Imperium. Chaque jour, de nombreuses âmes prennent le chemin de Terra à bord des Vaisseaux Noirs de l'Inquisition. Une fois là-bas, ils ont l'honneur de ne faire qu'un avec le Trône d'Or de l'Empereur, permettant ainsi à Sa lumière de se propager dans toute la galaxie afin que l'Imperium perdure.

Malgré les avantages qu'il apporte à l'Imperium, un Psyker indépendant peut mettre des populations et même des planètes entières en danger. L'essence d'un Psyker brille légèrement dans le Warp, comme un appât au bout d'une ligne, et attire des entités malignes. Les faibles d'esprit et ceux qui n'y entendent rien en matière de protection peuvent alors être facilement souillés, voire possédés par des entités démoniaques et faire office de portes entre l'espace réel et le Warp.

Tous les Psykers qui sont repérés et rassemblés sur les sinistres Vaisseaux Noirs de l'Inquisition subissent un sort ou un autre. En règle générale, après un examen mental méticuleux, ceux qui n'ont pas le talent ou la force d'esprit nécessaires sont envoyés vénérer le Trône d'Or. La minorité qui passe avec succès les tests rigoureux d'assermentation a un sursis et sert l'Imperium d'une autre façon. Certains servent l'Adeptus Astra Telepathica au titre d'astropathes alors que d'autres, après un examen minutieux, remplissent divers rôles au sein de l'Imperium. Il peut s'agir de serviteurs mis en apprentissage auprès de seigneurs de l'Administratum, de Psykers de bataille utilisés pour contrer les xenos les plus mystiques ou d'individus envoyés auprès d'inquisiteurs. Qu'il en soit conscient ou non, le Psyker est toujours surveillé de près, car quel que soit son talent, son âme brille vivement dans le Warp.

Les Psykers ont toujours servi d'agents de l'Inquisition. Leurs pouvoirs vont de la divination à la télépathie en passant par la pyromancie et la télékinésie. Un acolyte Psyker en sera encore à la découverte de ses pouvoirs ; au fil de sa progression, il déverrouillera des pouvoirs latents et des facultés redoutables. L'inquisiteur et ses camarades acolytes sont le guide et le bourreau probable, car plus le pouvoir grandit en lui, plus sont intenses l'attrait du Chaos et l'attention que lui portent les démons du Warp.

Promotions de Psyker Impérial

- **Sanctionite** — Total de xp : 0–499
  - **Néophyte** — Total de xp : 500–999
    - **Aspirant** — Total de xp : 1000–1999
      - **Savant militant** — Total de xp : 2000–2999
        - **Savant délégué** — Total de xp : 3000–5999
          - **Lieutenant-savant** — Total de xp : 6000–7999
            - **Savant adjoint** — Total de xp : 8000–9999
              - **Précepteur-savant** — Total de xp : 10000–14999
      - **Théoricien Materium** — Total de xp : 2000–2999
        - **Théoricien Medicae** — Total de xp : 3000–5999
          - **Théoricien Arcanum** — Total de xp : 6000–7999
            - **Théoricien Obscurus** — Total de xp : 8000–9999
              - **Théoricien Empyrean** — Total de xp : 10000–14999

041-096-Chapitre 2.indd 76 29/08/08 14:11:03

Table 2-7 : Améliorations de caractéristique de Psyker impérial

Caractéristique	Simple	Intermédiaire	Qualifié	Expert
Capacité de Combat	500	750	1 000	2 500
Capacité de Tir	250	500	750	1 000
Force	250	500	750	1 000
Endurance	250	500	750	1 000
Agilité	500	750	1 000	2 500
Intelligence	100	250	500	750
Perception	100	250	500	750
Force Mentale	100	250	500	750
Sociabilité	500	750	1 00	2 500

Sanctionite

« Seul le Trône sait ce qui leur est fait quand ils arrivent sur Terra, mais je n'ai encore jamais rencontré de psyker normal. »

Les Sanctionites sont liés à la volonté de l'Empereur, mais il n'en faut pas moins veiller sur les faiblesses de leur âme. Ils ont été mis à l'épreuve sur la Sainte Terra et jugés dignes… pour l'instant.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conduite (véhicules terrestres)	100	C	—
Conn. générales (Credo impérial)	100	C	—
Conn. générales (Imperium)	100	C	—
Conn. interdites (Warp)	100	C	—
Conn. scholastiques (occulte)	100	C	—
Métier (voyant)	100	C	—
Natation	100	C	—
Vigilance	100	C	—
Chimiocastration	100	T	—
Flagellant	100	T	—
Formation aux armes de jet (primitives)	100	T	—
Formation aux armes de poing (laser)	100	T	—
Formation aux armes de poing (MS)	100	T	—
Formation aux armes de poing (primitives)	100	T	—
Haine (démons)	100	T	—
Méditation	100	T	—
Pouvoir psychique mineur	100	T	—
Quelconque	100	T	—
Sur ses gardes	100	T	—
Constitution solide	200	T	—

Néophyte

« J'ai toujours cru qu'il était l'assistant du premier magistrat ; en fait, c'était un psyker ! »

Les Néophytes sont les apprentis, les serviteurs et les serfs de psykers plus âgés ou d'organisations comme l'Adeptus Astra Telepathica. Ils apprennent l'humilité, l'obéissance et le véritable prix de leurs pouvoirs.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Chimiomaîtrise	100	C	—
Conn. interdites (psykers)	100	C	—
Dressage	100	C	—
Duperie	100	C	—
Expression artistique (chanteur)	100	C	—
Expression artistique (conteur)	100	C	—
Expression artistique (musicien)	100	C	—
Pilotage (vaisseaux civils)	100	C	—
Formation aux armes de base (primitives)	100	T	—
Pair (Aliénés)	100	T	Soc 30
Paranoïa	100	T	—
Pouvoir psychique mineur‡	100	T	—
Rechargement rapide	100	T	—
Sommeil léger	100	T	Per 30
Vivacité	100	T	Ag 30
Escamotage	200	C	—
Niveau Psy 2	200	T	Niveau Psy 1

‡ *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 3 fois pour cette promotion.*

Aspirant

« Si vous souhaitez rejoindre les rangs des savants militants, vous feriez bien de vous habituer à la vue du sang, et en grande quantité. »

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Alphabétisation +10	100	C	Alphabétisation
Baratin	100	C	—
Codes secrets (acolyte)	100	C	—
Conn. scholastiques (héraldique)	100	C	—

041-096-Chapitre 2.indd 77 29/08/08 14:11:07

Ayant prouvé sa stabilité et son humilité, l'Aspirant étudie ses futures alternatives avec soin, demandant à l'Adeptus Astra Telepathica de le placer entre autres au sein de la Garde Impériale ou de la Scholastica Psykana.

Conn. scholastiques (légendes)	100	C	—
Enquête	100	C	—
Esquive	100	C	—
Langage secret (acolyte)	100	C	—
Métier (copiste)	100	C	—
Métier (voyant) +10	100	C	Métier (voyant)
Technomaîtrise	100	C	—
Vigilance +10	100	C	Vigilance
Ambidextre	100	T	Ag 30
Combat aveugle	100	T	Per 30
Foi inébranlable	100	T	—
Formation aux armes de base (laser)	100	T	—
Formation aux armes de base (MS)	100	T	—
Formation aux armes de corps à corps (décharge)	100	T	—
Pair (universitaire)	100	T	Soc 30
Pouvoir psychique mineur[¥]	100	T	—
Réaction rapide	100	T	Ag 40
Trompe-la-mort	100	T	FM 40
Constitution solide	200	T	—

[¥] *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 4 fois pour cette promotion.*

Savant militant

« Ignorez les chants venant de leur tente ; c'est quand ils sont silencieux qu'il faut ouvrir l'œil. »

La Garde Impériale a souvent recours aux Savants militants, qui mettent leurs pouvoirs de destruction au service du champ de bataille.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Chimiomaîtrise +10	100	C	Chimiomaîtrise
Conduite (marcheurs)	100	C	—
Conduite (véhicules antigrav)	100	C	—
Conduite (véhicules terrestres) +10	100	C	Conduite (véhicules terrestres)
Conn. générales (guerre)	100	C	—
Escalade	100	C	—
Esquive +10	100	C	Esquive
Logique	100	C	—
Marchandage	100	C	—
Métier (cuisinier)	100	C	—
Orientation (surface)	100	C	—
Résistance aux intoxications	100	C	—
Survie	100	C	—
Cible rapide	100	T	Ag 40
Combat de rue	100	T	—
Conversion du corpus	100	T	Niveau Psy 2
Coup handicapant	100	T	CC 50
Coup écrasant	100	T	F 40
Formation aux armes de base (lance-flammes)	100	T	—
Frénésie	100	T	—
Pouvoir psychique mineur[†]	100	T	—
Purification	100	T	Formation aux armes de base (lance-flammes)
Résistance (chaleur)	100	T	—
Résistance (froid)	100	T	—
Vigoureux	100	T	E 40
Constitution solide	200	T	—
Niveau Psy 3	200	T	Niveau Psy 2
Pouvoir psychique	200	T	—
Puits de pouvoir	200	T	Niveau Psy 2

[†] *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

Théoricien Materium

« L'a parlé de déplacement de l'univers, monsieur. Y'a rien qui cloche, mais j'y comprends pas grand-chose, monsieur. »

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Chimiomaîtrise +10	100	C	Chimiomaîtrise
Codes secrets (occulte)	100	C	—
Concentration +10	100	C	Concentration
Conn. générales (technologie)	100	C	—

041-096-Chapitre 2.indd 78 29/08/08 14:11:12

En qualité d'initié de la Scholastica Psykana, le Théoricien Materium étudie les fondations de l'être, de l'essence et de la forme immuable.

Conn. interdites (psykers) +10	100	C	Conn. interdites (psykers)
Conn. scholastiques (astromancie)	100	C	—
Conn. scholastiques (chimie)	100	C	—
Évaluation	100	C	—
Langage secret (acolyte) +10	100	C	Langage secret (acolyte)
Langue (haut gothique)	100	C	—
Logique	100	C	—
Medicae	100	C	—
Métier (ouvrier)	100	C	—
Métier (prospecteur)	100	C	—
Psyniscience +10	100	C	Psyniscience
Technomaîtrise +10	100	C	Technomaîtrise
Agilité féline	100	T	Ag 30
Pair (astropathes)	100	T	Soc 30
Pouvoir psychique mineur†	100	T	—
Résonance binaire	100	T	—
Sprint	100	T	—
Technoharmonisation	100	T	Int 30
Tireur hors pair	100	T	CT 30
Vigoureux	100	T	E 40
Conn. générales (culte de la Machine)	200	C	—
Niveau Psy 3	200	T	Niveau Psy 2
Pouvoir psychique	200	T	—
Puits de pouvoir	200	T	Niveau Psy 2

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

Savant délégué

« De mon temps, j'ai vu des choses terrifiantes, mais rien qui ne donne autant la chair de poule qu'un psyker de combat terrassant ses ennemis. »

Le Savant délégué a prouvé sa fiabilité face au danger et est formé pour jouer un rôle de premier plan.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Codes secrets (jargon militaire)	100	C	—
Conduite (marcheurs) +10	100	C	Conduite (marcheurs)
Conduite (véhicules antigrav) +10	100	C	Conduite (véhicules antigrav)
Conn. générales (Garde Impériale)	100	C	—
Conn. générales (guerre) +10	100	C	Conn. générales (guerre)
Conn. générales (technologie)	100	C	—
Enquête +10	100	C	Enquête
Fouille	100	C	—
Jeu	100	C	—
Langage secret (militaire)	100	C	—
Métier (cuisinier) +10	100	C	Métier (cuisinier)
Métier (technomécano)	100	C	—
Pilotage (vaisseaux militaires)	100	C	—
Résistance aux intoxications +10	100	C	Résistance aux intoxications
Technomaîtrise +10	100	C	Technomaîtrise
Combat à deux armes (corps à corps)	100	T	—
Combat à deux armes (tir)	100	T	—
Formation aux armes de base (bolts)	100	T	—
Formation aux armes de corps à corps (tronçonneuses)	100	T	—
Nerfs d'acier	100	T	—
Pouvoir psychique mineur	100	T	—
Rage guerrière	100	T	Frénésie
Rage mentale	100	T	Frénésie
Technoharmonisation	100	T	Int 30
Tir en mouvement	100	T	CT 40, Ag 40
Tireur chevronné	100	T	CT 40
Tireur hors pair	100	T	CT 30
Démolition	200	C	—
Intrusion	200	C	—
Formation aux armes de poing (bolts)	200	T	—
Formation aux armes de poing (lance-flammes)	200	T	—
Pouvoir psychique	200	T	—
Attaque rapide	300	T	CC 35

041-096-Chapitre 2.indd 79 29/08/08 14:11:18

Théoricien Medicae

« Il prétend avoir résolu l'énigme d'acier, monseigneur, et il continue maintenant à perdre son temps avec la foudre et des animaux morts. Sans compter que tout ça est très sanglant. »

Le Théoricien Medicae a bien appris les leçons de la matière de base et tourne désormais ses pouvoirs vers la compréhension des mystères de la chair, des os et des êtres vivants.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Alphabétisation +20	100	C	Alphabétisation +10
Chimiomaîtrise +20	100	C	Chimiomaîtrise +10
Conn. interdites (mutants)	100	C	—
Conn. scholastiques (archaïques)	100	C	—
Conn. scholastiques (chimie) +10	100	C	Conn. scholastiques (chimie)
Conn. scholastiques (Credo impérial)	100	C	—
Duperie	100	C	—
Enquête +10	100	C	Enquête
Marchandage	100	C	—
Medicae +10	100	C	Medicae
Métier (apothicaire)	100	C	—
Métier (embaumeur)	100	C	—
Métier (fermier)	100	C	—
Psychologie	100	C	—
Résistance aux intoxications	100	C	—
Vigilance +20	100	C	Vigilance +10
Blasé	100	T	FM 30
Combat à deux armes (corps à corps)	100	T	—
Combat à deux armes (tir)	100	T	—
Combat de rue	100	T	—
Coup handicapant	100	T	CC 50
Coup écrasant	100	T	F 40
Décadence	100	T	E 30
Grand praticien	100	T	Medicae +10
Pouvoir psychique†	100	T	—
Pouvoir psychique mineur†	100	T	—
Constitution solide	200	T	—
Conversion du corpus	200	T	Niveau Psy 2
Discipline	200	T	Niveau Psy 3
Formation aux armes de corps à corps (décharge)	200	T	—
Niveau Psy 4	200	T	Niveau Psy 3

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

Lieutenant-savant

« Ils les qualifient d'officiers, mais que je sois maudit si je reçois un ordre d'eux. »

Le Lieutenant-savant jouit d'un grade d'officier et des privilèges attenants, mais il n'en est pas moins sous surveillance permanente.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Baratin +10	100	C	Baratin
Charisme	100	C	—
Chimiomaîtrise +20	100	C	Chimiomaîtrise +10
Codes secrets (jargon militaire)	100	C	—
Commandement	100	C	—
Conn. générales (Administratum)	100	C	—
Conn. générales (Garde Impériale) +10	100	C	Conn. générales (Garde Impériale)
Conn. générales (guerre) +20	100	C	Conn. générales (guerre) +10
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)	100	C	—
Démolition +10	100	C	Démolition
Duperie +10	100	C	Duperie
Langage secret (militaire) +10	100	C	Langage secret (militaire)
Logique	100	C	—
Marchandage +10	100	C	Marchandage
Orientation (surface) +10	100	C	Orientation (surface)
Pilotage (vaisseaux militaires) +10	100	C	Pilotage (vaisseaux militaires)
Psychologie	100	C	—
Assaut acharné	100	T	CC 35
Blasé	100	T	FM 30
Charge de berserker	100	T	—
Coup précis	100	T	CC 30, Coup infaillible
Coup infaillible	100	T	CC 30
Désarmement	100	T	Ag 30
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	100	T	—
Maître d'armes	100	T	CC 30, Combat à deux armes (au choix)
Pouvoir psychique mineur†	100	T	—

041-096-Chapitre 2.indd 80 29/08/08 14:11:22

Résistance (peur)	100	T	—
Résistance physique	100	T	E 40
Interrogatoire	200	C	—
Constitution solide	200	T	—
Discipline (une au choix)	200	T	Niveau Psy 3
Formation aux armes exotiques (pistolet à aiguilles)	200	T	—
Niveau Psy 4	200	T	Niveau Psy 3
Pair (militaire)	200	T	Soc 30

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

Théoricien Arcanum

« Jamais vu autant de bouquins ; qu'est-ce qu'il peut bien en faire ? Tout ce papier, c'est pas bon pour la santé. En tout cas, il ne dissèque plus de cadavres de grox, monsieur. »

Versé dans les voies de la chair et de la matière, le Théoricien Arcanum étudie la sphère de l'esprit, le royaume de la théorie, les connaissances scholastiques et la conjecture philosophique.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Baratin +10	100	C	Baratin
Codes secrets (occulte) +10	100	C	Codes secrets (occulte)
Concentration +20	100	C	Concentration +10
Conn. interdites (psykers) +20	100	C	Conn. interdites (psykers) +10
Conn. interdites (Warp) +10	100	C	Conn. interdites (Warp)
Conn. interdites (xenos)	100	C	—
Conn. scholastiques (astromancie) +10	100	C	Conn. scholastiques (astromancie)
Conn. scholastiques (Credo impérial) +10	100	C	Conn. scholastiques (Credo impérial)
Conn. scholastiques (cryptologie)	100	C	—
Conn. scholastiques (légendes) +10	100	C	Conn. scholastiques (légendes)
Esquive +10	100	C	Esquive
Interrogatoire	100	C	—
Langage secret (acolyte) +20	100	C	Langage secret (acolyte) +10
Langue (haut gothique) +10	100	C	Langue (haut gothique)
Métier (cartographe)	100	C	—
Métier (copiste) +10	100	C	Métier (copiste)
Technomaîtrise +20	100	C	Technomaîtrise +10
Cible rapide	100	T	Ag 40
Forte tête	100	T	FM 30, Résistance (pouvoirs psychiques)
Imitation	100	T	—
Pair (hors-monde)	100	T	Soc 30
Pouvoir psychique mineur‡	100	T	—
Pouvoir psychique†	100	T	—
Prémonition	100	T	Int 30
Résistance (pouvoirs psychiques)	100	T	—
Tireur chevronné	100	T	CT 40
Discipline (une au choix)	200	T	Niveau Psy 3
Élu du Warp	200	T	FM 35
Puits de pouvoir	200	T	Niveau Psy 2
Conn. interdites (hérésie)	300	C	—

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

‡ *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 3 fois pour cette promotion.*

Savant adjoint

« Mate le mec pâlichon qui se tient près de l'officier. Quand il glissera un mot à l'oreille du commandant, ce sera parti, on montera à l'assaut. »

Le Savant adjoint a le pouvoir de déformer la chair et le métal, de projeter son esprit parmi les forces ennemies et de découvrir la nature d'adversaires surnaturels. Il est apprécié pour ses pouvoirs et craint par ses supérieurs.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. générales (Adeptus Arbites)	100	C	—
Conn. générales (Ecclésiarchie)	100	C	—
Conn. générales (Garde Impériale) +20	100	C	Conn. générales (Garde Impériale) +10
Conn. générales (technologie) +10	100	C	Conn. générales (technologie)
Conn. scholastiques (jugements)	100	C	—
Conn. scholastiques (légendes) +10	100	C	Conn. scholastiques (légendes)
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +10	100	C	Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)
Dissimulation	100	C	—
Esquive +20	100	C	Esquive +10
Évaluation	100	C	—
Intimidation	100	C	—
Langage secret (militaire) +20	100	C	Langage secret (militaire) +10

041-096-Chapitre 2.indd 81 29/08/08 14:11:26

Langue (haut gothique)	100	C	—
Logique +10	100	C	Logique
Medicae	100	C	—
Métier (valet)	100	C	—
Vigilance +20	100	C	Vigilance +10
Charisme +10	200	C	Charisme
Concentration +10	200	C	Concentration
Conn. interdites (psykers) +10	200	C	Conn. interdites (psykers)
Constitution solide	200	T	—
Puits de pouvoir	200	T	Niveau Psy 2
Alphabétisation +10	300	C	Alphabétisation
Commandement +10	300	C	Commandement
Psychologie +10	300	C	Psychologie
Formation aux armes de poing (plasma)	300	T	—

Théoricien Obscurus

« Vous lui parlez, mais il ne répond pas. Par contre, vous le sentez fouiner dans vos pensées. Ça m'en a coupé l'appétit. »

Renonçant au simple royaume des connaissances humaines, le Théoricien Obscurus étudie la sagesse et la folie de l'esprit de l'homme. Ancrés dans des connaissances oubliées et marmottant sans cesse leurs catéchismes et charmes contre les créatures du Warp, ces psykers se montrent étranges et distants.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Codes secrets (occulte) +20	100	C	Codes secrets (occulte) +10
Conn. générales (technologie) +10	100	C	Conn. générales (technologie)
Conn. interdites (mutants) +10	100	C	Conn. interdites (mutants)
Conn. scholastiques (archaïques) +10	100	C	Conn. scholastiques (archaïques)
Conn. scholastiques (héraldique) +10	100	C	Conn. scholastiques (héraldique)
Conn. scholastiques (légendes) +20	100	C	Conn. scholastiques (légendes) +10
Conn. scholastiques (philosophie)	100	C	—
Enquête +20	100	C	Enquête +10
Lecture sur les lèvres	100	C	—
Métier (voyant) +20	100	C	Métier (voyant) +10
Psychologie +10	100	C	Psychologie
Psyniscience +20	100	C	Psyniscience +10
Forteresse mentale	100	T	FM 50, Forte tête
Pouvoir psychique†	100	T	—
Pouvoir psychique mineur‡	100	T	—
Résistance (peur)	100	T	—
Conn. interdites (cultes)	200	C	—
Conn. interdites (Inquisition)	200	C	—
Âme noire	200	T	—
Constitution solide	200	T	—
Discipline (une au choix)	200	T	Niveau Psy 3
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	200	T	—
Formation aux armes de corps à corps (tronçonneuses)	200	T	—
Niveau Psy 5	200	T	Niveau Psy 4
Pair (Inquisition)	200	T	Soc 30
Conn. interdites (démonologie)	300	C	—
Conn. interdites (hérésie) +10	300	C	Conn. interdites (hérésie)

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

‡ *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 3 fois pour cette promotion.*

Précepteur-savant

« Vous savez comme les commissaires sont stricts ? Eh bien, ce n'est rien comparé aux précepteurs-savants. Il a tué ses hommes d'un simple clin d'œil. »

Le Précepteur-savant est un psyker chargé de nombreux devoirs : mener les Savants militants, protéger les officiers clés et les informer du meilleur déploiement possible des forces psychiques.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Codes secrets (jargon militaire) +20	100	C	Codes secrets (jargon militaire) +10
Commandement +20	100	C	Commandement +10
Conn. interdites (psykers) +20	100	C	Conn. interdites (psykers) +10
Conn. scholastiques (héraldique) +10	100	C	Conn. scholastiques (héraldique)
Conn. scholastiques (jugements) +10	100	C	Conn. scholastiques (jugements)
Conn. scholastiques (philosophie)	100	C	—
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +20	100	C	Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +10
Démolition +20	100	C	Démolition +10
Duperie +20	100	C	Duperie +10
Lecture sur les lèvres	100	C	—
Logique +20	100	C	Logique +10
Medicae +10	100	C	Medicae
Orientation (stellaire)	100	C	—
Orientation (surface) +20	100	C	Orientation (surface) +10

041-096-Chapitre 2.indd 82 29/08/08 14:11:31

Pilotage (vaisseaux spatiaux)	100	C	—
Psychologie +20	100	C	Psychologie +10
Psyniscience +10	100	C	Psyniscience
Armure de mépris	100	T	FM 40
Aura d'autorité	100	T	Soc 30
Aux portes de l'enfer	100	T	Discipline de fer
Bonne réputation (Garde Impériale)	100	T	Soc 50, Pair (Garde Impériale)
Discipline de fer	100	T	FM 30, Commandement
Forte tête	100	T	FM 30, Résistance (pouvoirs psychiques)
Forteresse mentale	100	T	FM 50, Forte tête
Litanie de haine	100	T	Haine (une au choix)
Pair (gouvernement)	100	T	Soc 30
Pouvoir psychique	100	T	—
Pouvoir psychique mineur‡	100	T	—
Prémonition	100	T	Int 30
Résonance binaire	100	T	—
Souvenirs précis	100	T	Int 30
Conn. interdites (cultes)	200	C	—
Conn. interdites (hérésie)	200	C	—
Conn. interdites (Inquisition)	200	C	—
Constitution solide	200	T	—
Discipline (une au choix)	200	T	Niveau Psy 3
Élu du Warp	200	T	FM 35
Formation aux armes de poing (fusion)	200	T	—
Niveau Psy 5	200	T	Niveau Psy 4

‡ *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 3 fois pour cette promotion.*

Théoricien Empyrean

« C'est une réussite, monsieur ! Il a créé trois onces d'or hier ! Drôle de numéro tout de même… Il n'avait pas l'air spécialement content et voulait juste qu'on le laisse à ses études ; même si je ne sais pas trop ce que cela voulait dire. »

L'esprit du Théoricien Empyrean erre librement, alors même que sa volonté est enchaînée à la protection infinie de l'âme de l'Empereur. Étudiant les plus grands mystères du psychisme, le Théoricien Empyrean ne s'intéresse guère aux biens matériels et simples exigences du corpus.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Baratin +20	100	C	Baratin +10
Conn. générales (technologie) +20	100	C	Conn. générales (technologie) +10
Conn. interdites (archéotechnologie)	100	C	—
Conn. interdites (mutants) +20	100	C	Conn. interdites (mutants) +10
Conn. interdites (xenos) +10	100	C	Conn. interdites (xenos)
Conn. scholastiques (astromancie) +20	100	C	Conn. scholastiques (astromancie) +10
Conn. scholastiques (chimie) +20	100	C	Conn. scholastiques (chimie) +10
Conn. scholastiques (Credo impérial) +20	100	C	Conn. scholastiques (Credo impérial) +10
Conn. scholastiques (héraldique) +20	100	C	Conn. scholastiques (héraldique) +10
Conn. scholastiques (jugements)	100	C	—
Duperie +10	100	C	Duperie
Évaluation +10	100	C	Évaluation
Logique +10	100	C	Logique
Medicae +20	100	C	Medicae +10
Métier (artiste)	100	C	—
Psychologie +20	100	C	Psychologie +10
Armure de mépris	100	T	FM 40
Aura d'autorité	100	T	Soc 30
Discipline (une au choix)	100	T	Niveau Psy 3
Grand orateur	100	T	Soc 30
Logis-implant	100	T	—
Nerfs d'acier	100	T	—
Pair (gouvernement)	100	T	Soc 30
Pouvoir psychique†	100	T	—
Pouvoir psychique mineur¥	100	T	—
Sans peur	100	T	—
Conn. interdites (cultes) +10	200	C	Conn. interdites (cultes)
Conn. interdites (Inquisition) +10	200	C	Conn. interdites (Inquisition)
Bonne réputation (Inquisition)	200	T	Soc 50, Pair (Inquisition)
Constitution solide	200	T	—
Niveau Psy 6	200	T	Niveau Psy 5
Conn. interdites (démonologie) +10	300	C	Conn. interdites (démonologie)

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

¥ *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 4 fois pour cette promotion.*

041-096-Chapitre 2.indd 83 29/08/08 14:11:36

Racaille

« Tu vois, t'as encore gagné. Je t'avais pourtant dit que je ne savais pas jouer aux cartes. Allez ! Une dernière partie, mais seulement parce que tu insistes. »

— Reetheus Orl, prophète originaire de la ruche de Sibellus

Comme cela a toujours été le cas, les laissés-pour-compte semblent s'attirer les uns les autres et s'épanouir dans les pires endroits. L'Imperium est immense et très dur, si bien que les indésirables et les démunis survivent dans les lieux les plus inhospitaliers. Les sous-ruches, blocs d'habitation, et parfois même des lunes entières dépouillées de leurs ressources abritent ce que les forces de l'ordre surnomment la racaille. Il s'agit des déchets de l'humanité, qui n'ont pas leur place au sein de la société impériale. Du reste, l'Ecclésiarchie elle aussi semble s'être détournée d'eux, même si quelques missionnaires tentent de sauver leurs âmes, parfois sans qu'on leur ait demandé quoi que ce soit !

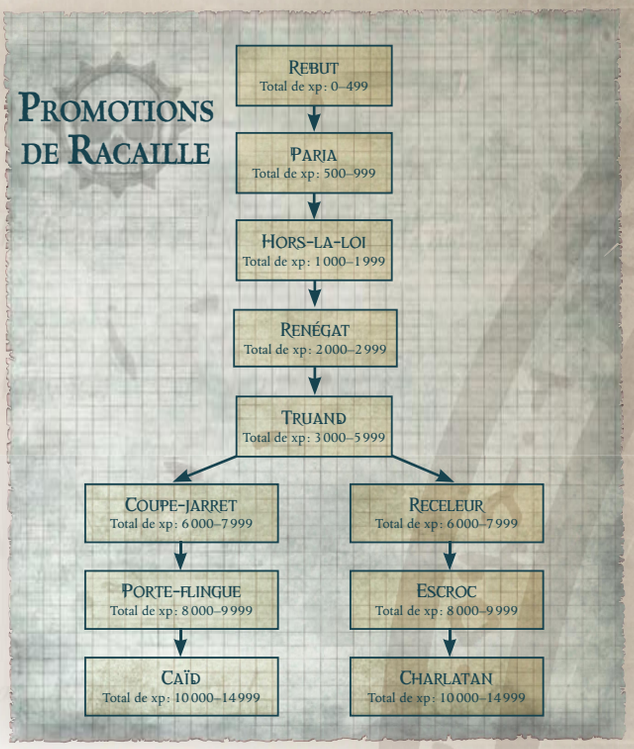
Racaille est un terme fourre-tout qui regroupe voleurs, déserteurs, criminels en cavale, escrocs, nobles déchus, voyous et hors-la-loi, ainsi que toutes sortes de délinquants et d'individus peu recommandables. Malgré le sobriquet qu'on leur donne, beaucoup disposent de compétences utiles aux yeux de l'Inquisition. Ainsi, lorsqu'un inquisiteur a besoin des services d'un personnage peu scrupuleux, capable d'abattre des innocents quand on le lui ordonne ou de tirer dans le dos d'une cible sans la moindre hésitation, il se tourne vers l'acolyte qui a passé des années entières en marge de la société impériale.

En plus de leur ambiguïté morale, les Racailles disposent bien souvent de compétences utiles dans le cadre des enquêtes. Entrer dans une propriété par effraction, trouver certains objets au marché noir, user de bagou ou d'intimidation, voici assurément des talents susceptibles de faciliter la vie des acolytes.

Toutefois, l'inquisiteur avisé n'intègre pas le premier félon venu parmi ses agents, car l'acolyte doit être digne de confiance et ses talents doivent être à la hauteur des tâches qui l'attendent. Ce n'est donc pas qu'un simple voyou ramassé dans la rue. Ce type d'agent est un monte-en-l'air capable des meilleures acrobaties, un baratineur devenu roi de l'escroquerie, un requin du jeu qui ne perd jamais ou un receleur ayant des contacts dans un sous-secteur entier.

Pour avoir vécu et survécu dans de telles conditions, il est bien évident que la Racaille sera souvent source d'acrimonie et ne s'entendra pas forcément très bien avec le reste de la cellule. De plus, ses valeurs morales et les raisons pour lesquelles l'intéressé est présent sont sans doute différentes de celles des autres, ce qui peut déclencher des disputes. Les raisons qui peuvent pousser un tel individu à travailler pour un inquisiteur sont multiples : certains le font pour le simple frisson que cela leur procure, certains pour se racheter de crimes passés ou parce qu'on les paye, mais d'autres ont tout simplement les compétences nécessaires à l'inquisiteur, si bien qu'on les invite « chaleureusement » à répondre présent, quitte à les menacer si nécessaire. Aux yeux de l'inquisiteur, peu importent leurs motivations, le principal étant qu'ils jouent le rôle qui leur est confié dans la mission. Les inquisiteurs utilisent tous les outils mis à leur disposition pour accomplir leur devoir. Ils se moquent bien de savoir s'ils emploient un noble de haut rang ou le plus inhumain des scélérats ; c'est le succès qui compte, pas la façon de l'obtenir.

Promotions de Racaille



041-096-Chapitre 2.indd 84 29/08/08 14:11:45

Table 2-8 : Améliorations de caractéristique de Racaille

Caractéristique	Simple	Intermédiaire	Qualifié	Expert
Capacité de Combat	250	500	750	1 000
Capacité de Tir	100	250	500	750
Force	500	750	1 000	2 500
Endurance	500	750	1 000	2 500
Agilité	100	250	500	500
Intelligence	250	500	750	1 000
Perception	250	500	750	1 000
Force Mentale	250	500	750	1 000
Sociabilité	100	250	500	750

Rebut

« Ne regarde pas ce rebut, Tarquis ; tu ne ferais que l'encourager. »

Mendiants, voleurs et misérables : les rebuts de la société n'en sont pas moins robustes et peuvent se montrer très surprenants.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Charisme	100	C	—
Conduite (véhicules terrestres)	100	C	—
Esquive	100	C	—
Marchandage	100	C	—
Natation	100	C	—
Orientation (surface)	100	C	—
Vigilance +10	100	C	Vigilance
Ambidextre	100	T	Ag 30
Constitution solide†	100	T	—
Formation aux armes de base (primitives)	100	T	—
Formation aux armes de jet (primitives)	100	T	—
Formation aux armes de poing (laser)	100	T	—
Formation aux armes de poing (primitives)	100	T	—
Quelconque	100	T	—

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

Paria

« Cette crapule de paria serait capable de te piquer ta montre sans que tu t'en rendes compte en te regardant droit dans les yeux. »

Le Paria a vécu assez longtemps en marge de la société pour développer un lien avec les pires aspects de la vie, ainsi que la faculté de se fondre dans le décor quand les problèmes sont en vue.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Codes secrets (acolyte)	100	C	—
Conn. générales (pègre)	100	C	—
Dissimulation	100	C	—
Enquête	100	C	—
Escamotage	100	C	—
Intrusion	100	C	—
Langage secret (rue)	100	C	—
Natation +10	100	C	Natation
Constitution solide	100	T	—
Pair (ouvriers)	100	T	Soc 30
Pair (pègre)	100	T	Soc 30
Sommeil léger	100	T	Per 30
Sur ses gardes	100	T	—
Dressage	200	C	—
Duperie +10	200	C	Duperie
Medicae	200	C	—
Formation aux armes de base (laser)	200	T	—
Alphabétisation	300	C	—

041-096-Chapitre 2.indd 85 29/08/08 14:11:51

Hors-la-loi

« La pendaison, c'est trop bien pour eux. Qu'on les balance aux chiens et on verra s'ils arrivent à voler sans leurs doigts ! »

Créature prudente à la morale douteuse (quand il en a une), le Hors-la-loi a appris à se battre et à prendre ses jambes à son cou, quitte à finir son travail plus tard. Ce que la société ne lui donne pas, il est heureux de le prendre pour survivre, quoi qu'en dise la loi.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Baratin	100	C	—
Codes secrets (acolyte) +10	100	C	Codes secrets (acolyte)
Codes secrets (pègre)	100	C	—
Conn. générales (Adeptus Arbites)	100	C	—
Évaluation	100	C	—
Fouille	100	C	—
Jeu	100	C	—
Pilotage (vaisseaux civils)	100	C	—
Cible rapide	100	T	Ag 40
Combat aveugle	100	T	Per 30
Constitution solide	100	T	—
Endurci	100	T	E 40
Résistance (poisons)	100	T	—
Sens aiguisés (ouïe)	100	T	—
Sens aiguisés (vue)	100	T	—
Double équipier	200	T	—
Rechargement rapide	200	T	—
Sprint	200	T	—

Renégat

« T'approche pas des renégats, mon garçon. Ça peut te valoir que des ennuis. »

Habile, rapide et violent, le Renégat connaît les bases du métier de voleur et d'autres vocations tout aussi louches. Qu'il soit seul ou accompagné d'amis, c'est une canaille des plus dangereuses.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conduite (véhicules terrestres) +10	100	C	Conduite (véhicules terrestres)
Déplacement silencieux	100	C	—
Esquive +10	100	C	Esquive
Langage secret (rue) +10	100	C	Langage secret (rue)
Résistance aux intoxications	100	C	—
Agilité féline	100	T	Ag 30
Combat de rue	100	T	—
Constitution solide	100	T	—
Contre-attaque	100	T	CC 40
Réaction rapide	100	T	Ag 40
Tireur hors pair	100	T	CT 30
Vivacité	100	T	Ag 30
Chimiomaîtrise	200	C	—
Coup infaillible	200	T	CC 30
Désarmement	200	T	Ag 30
Formation aux armes de base (lance-flammes)	200	T	—
Formation aux armes de base (lanceurs)	200	T	—
Formation aux armes de poing (lance-flammes)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (MS)	200	T	—
Nerfs d'acier	200	T	—
Formation aux armes de corps à corps (décharge)	300	T	—

Truand

« Certains ont un destin grandiose… et d'autres sombrent dans l'infamie. Dans tous les cas, votre tronche est mise en avant et de belles jeunes filles veulent faire votre connaissance. »

Endurci par toutes les épreuves de la vie, le Truand est un adversaire malin, habile et dangereux, qu'il ne faut jamais sous-estimer et toujours surveiller.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conduite (véhicules terrestres) +20	100	C	Conduite (véhicules terrestres) +10
Conn. générales (Imperium) +10	100	C	Conn. générales (Imperium)
Conn. générales (pègre) +10	100	C	Conn. générales (pègre)
Évaluation +10	100	C	Évaluation
Marchandage +10	100	C	Marchandage
Vigilance +20	100	C	Vigilance +10
Bon tireur	100	T	CT 35
Fin tireur	100	T	CT 40, Tireur hors pair
Formation aux armes de base (bolts)	100	T	—
Formation aux armes de poing (bolts)	100	T	—
Tireur émérite	100	T	CT 30, Formation aux armes de base (deux au choix)
Conn. scholastiques (jugements)	200	C	—
Intimidation	200	C	—
Pistage	200	C	—

041-096-Chapitre 2.indd 86 29/08/08 14:11:56

Psychologie	200	C	—
Technomaîtrise	200	C	—
Assommement	200	T	—
Combat à deux armes (tir)	200	T	CC 35, Ag 35
Constitution solide	200	T	—
Formation aux armes de corps à corps (tronçonneuses)	200	T	—

Coupe-jarret

« Écoute-moi attentivement : tu y vas et tu demandes pardon. Si Lex décide de mettre un coupe-jarret à tes trousses, il n'y aura plus un endroit de cette ruche où tu seras à l'abri. »

Mercenaire, homme de main et chasseur de primes, le Coupe-jarret est un individu dangereux qu'il ne vaut mieux pas avoir à ses talons.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Acrobatie	100	C	—
Codes secrets (pègre) +10	100	C	Codes secrets (pègre)
Conn. générales (pègre) +20	100	C	Conn. générales (pègre) +10
Démolition	100	C	—
Escalade	100	C	—
Escamotage +10	100	C	Escamotage
Esquive +20	100	C	Esquive +10
Natation +20	100	C	Natation +10
Combat à deux armes (corps à corps)	100	T	CC 35, Ag 35
Résistance (chaleur)	100	T	—
Résistance (froid)	100	T	—
Résistance (peur)	100	T	—
Trompe-la-mort	100	T	FM 40
Interrogatoire	200	C	—
Intimidation +10	200	C	Intimidation
Medicae +10	200	C	Medicae
Constitution solide	200	T	—
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	200	T	—
Pas de côté	200	T	Ag 40, Esquive
Vigoureux	200	T	E 40
Attaque rapide	300	T	CC 35
Formation aux armes lourdes (bolts)	300	T	—
Formation aux armes lourdes (lanceurs)	300	T	—

Receleur

« Je connais un type qui pourrait, disons… régler vos problèmes. Évidemment, ses services ne sont pas donnés, mais vous n'êtes pas vraiment en position de négocier, hein ? »

Le Receleur a le chic pour trouver biens et personnes, qu'ils soient illégaux, dissimulés ou dangereux. Fourgue de première et tireur redoutable, il arpente les rues des ruches et des villes avec la grâce d'un véritable prédateur.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Charisme +10	100	C	Charisme
Codes secrets (acolyte) +20	100	C	Codes secrets (acolyte) +10
Conn. générales (Credo impérial)	100	C	—
Conn. générales (guerre)	100	C	—
Conn. générales (Imperium) +20	100	C	Conn. générales (Imperium) +10
Déguisement	100	C	—
Enquête +10	100	C	Enquête
Jeu +10	100	C	Jeu
Langage secret (rue) +20	100	C	Langage secret (rue) +10
Résistance aux intoxications +10	100	C	Résistance aux intoxications
Décadence	100	T	E 30
Formation aux armes exotiques (pistolet lance-toile)	100	T	—
Souvenirs précis	100	T	Int 30
Tir en puissance	100	T	CT 40
Dressage +10	200	C	Dressage
Expression artistique (chanteur)	200	C	—
Expression artistique (danseur)	200	C	—
Expression artistique (musicien)	200	C	—
Constitution solide	200	T	—
Pair (militaire)	200	T	Soc 30
Pistolero	200	T	CT 40, Combat à deux armes (tir)
Tir en mouvement	200	T	CT 40, Ag 40

041-096-Chapitre 2.indd 87 29/08/08 14:12:02

Porte-flingue

« Ils m'ont tout pris, même la bague de ma mère, et ont attaqué ma chaise à porteurs antigrav comme de véritables démons ! L'un de ces porte-flingues a aussi eu le toupet de me faire un clin d'œil en m'appelant "Lady" ! Percivas, j'exige que tu fasses éradiquer tout ce bloc. »

Futés et violents, les Porte-flingues sont les spécialistes de l'embuscade, du vol et de la guerre de territoire. Certains sont à la tête de gangs alors que d'autres agissent seuls, mais tous usent de force, de ruse et d'armes très intimidantes pour obtenir ce qu'ils veulent.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Acrobatie +10	100	C	Acrobatie
Codes secrets (acolyte) +20	100	C	Codes secrets (acolyte) +10
Conn. générales (Adeptus Arbites) +10	100	C	Conn. générales (Adeptus Arbites)
Démolition +10	100	C	Démolition
Déplacement silencieux +10	100	C	Déplacement silencieux
Dissimulation +10	100	C	Dissimulation
Escalade +10	100	C	Escalade
Évaluation +20	100	C	Évaluation +10
Filature	100	C	—
Fouille +10	100	C	Fouille
Intrusion +10	100	C	Intrusion
Orientation (surface) +10	100	C	Orientation (surface)
Assaut acharné	100	T	CC 35
Résistance physique	100	T	E 40
Codes secrets (jargon militaire)	200	C	—
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)	200	C	—
Pistage +10	200	C	Pistage
Blasé	200	T	FM 30
Décadence	200	T	E 30
Constitution solide	300	T	—
Formation aux armes lourdes (lance-flammes)	300	T	—

Escroc

« Père, je vous écris pour vous supplier de reconsidérer votre position. Si je pouvais investir la totalité de mon héritage, M. Curzon me garantirait un bénéfice de cent pour cent, rien que sur la première année ! Soyez sûr qu'il ne s'agit pas d'une escroquerie, j'ai inspecté moi-même les mines ! »

Qu'ils se spécialisent en arnaques, cartes ou codes, les Escrocs s'attaquent aux idiots, aux orgueilleux, mais aussi aux plus crédules. Maîtres du mensonge et de la désinformation, ils tondent leur proie le sourire aux lèvres.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Baratin +10	100	C	Baratin
Charisme +20	100	C	Charisme +10
Conn. générales (Administratum)	100	C	—
Conn. générales (Ecclésiarchie)	100	C	—
Conn. scholastiques (héraldique)	100	C	—
Déguisement +10	100	C	Déguisement
Duperie +10	100	C	Duperie
Enquête +10	100	C	Enquête
Escamotage +10	100	C	Escamotage
Jeu +20	100	C	Jeu +10
Lecture sur les lèvres	100	C	—
Marchandage +20	100	C	Marchandage +10
Métier (copiste)	100	C	—
Pilotage (vaisseaux civils) +10	100	C	Pilotage (vaisseaux civils)
Formation aux armes de poing (fusion)	100	T	—
Formation aux armes de poing (plasma)	100	T	—
Maître d'armes	100	T	CC 30, Combat à deux armes (au choix)
Constitution solide	200	T	—
Pas de côté	200	T	Ag 40, Esquive
Pair (Administratum)	300	T	Soc 30
Pair (classes moyennes)	300	T	Soc30
Pair (Ecclésiarchie)	300	T	Soc 30

041-096-Chapitre 2.indd 88 29/08/08 14:12:06

Caïd

« Ils l'appellent le moine-brigand, et il est aussi fuyant que la pluie et deux fois plus rapide. Disent même qu'il pourrait vous dérober votre ombre pendant que vous clignez des paupières. Les aristos de la spire tremblent comme des feuilles rien qu'à l'évocation de son nom. Vous pouvez être sûr que plus d'un foyer sera visité cette nuit… »

Le Caïd se livre à de très grosses opérations, qu'il s'agit d'assassinats, de cambriolages ou de vols de données. Il est capable de monter une équipe ou simplement de faire rougir la pègre locale en raison de son habileté et de ses profits.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Acrobatie +20	100	C	Acrobatie +10
Codes secrets (pègre) +20	100	C	Codes secrets (pègre) +10
Conn. scholastiques (cryptologie)	100	C	—
Contorsionniste	100	C	—
Démolition +20	100	C	Démolition +10
Déplacement silencieux +20	100	C	Déplacement silencieux +10
Dissimulation +20	100	C	Dissimulation +10
Enquête +10	100	C	Enquête
Escalade +20	100	C	Escalade +10
Escamotage +20	100	C	Escamotage +10
Filature +10	100	C	Filature
Fouille +20	100	C	Fouille +10
Intrusion +20	100	C	Intrusion +10
Orientation (surface) +20	100	C	Orientation (surface) +10
Pilotage (vaisseaux civils) +10	100	C	Pilotage (vaisseaux civils)
Technomaîtrise +10	100	C	Technomaîtrise
Coup double	100	T	Ag 40, Combat à deux armes (corps à corps)
Coup handicapant	100	T	CC 50
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	100	T	—
Formation aux armes exotiques (pistolet à aiguilles)	100	T	—
Maître d'armes	100	T	CC 30, Formation aux armes de corps à corps (une au choix)
Maître du combat	100	T	CC 30
Mur d'acier	100	T	Ag 35
Logique	200	C	—
Réflexes éclair	200	T	—
Conn. interdites (archéotechnologie)	300	C	—
Constitution solide	300	T	—

Charlatan

« Il a tout l'air d'un jeune homme charmant… »

Le Charlatan est le maître incontesté de l'entourloupe, capable de prendre dans sa toile des gouverneurs planétaires. S'appuyant sur de très complexes plans à long terme, ce sont les architectes de subterfuges susceptibles de surprendre les meilleurs juristes.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Baratin +20	100	C	Baratin +10
Conn. générales (culte de la Machine)	100	C	—
Conn. scholastiques (cryptologie)	100	C	—
Conn. scholastiques (légendes)	100	C	—
Déguisement +20	100	C	Déguisement +10
Duperie +20	100	C	Duperie +10
Esquive +20	100	C	Esquive +10
Fouille +10	100	C	Fouille
Interrogatoire +10	100	C	Interrogatoire
Intimidation +10	100	C	Intimidation
Intrusion +10	100	C	Intrusion
Langue (haut gothique)	100	C	—
Lecture sur les lèvres +10	100	C	Lecture sur les lèvres
Pilotage (vaisseaux civils) +20	100	C	Pilotage (vaisseaux civils) +10
Résistance aux intoxications +20	100	C	Résistance aux intoxications +10
Aura d'autorité	100	T	Soc 30
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	100	T	—
Conn. scholastiques (jugements) +10	200	C	Conn. scholastiques (jugements)
Medicae +10	200	C	Medicae
Technomaîtrise +10	200	C	Technomaîtrise
Assaut acharné	200	T	CC 35
Coup double	200	T	Ag 40, Combat à deux armes (corps à corps)
Grand orateur	200	T	Soc 30
Trompe-la-mort	200	T	FM 40
Visée indépendante	200	T	CT 40
Constitution solide	300	T	—
Pair (gouvernement)	300	T	Soc 30
Pair (noblesse)	300	T	Soc 30

041-096-Chapitre 2.indd 89 29/08/08 14:12:11

Technoprêtre

« Notre alliance doit prendre fin car vos objectifs ne sont plus compatibles avec les miens. »

— Quintass Delta III, mécamancien originaire des Lathès

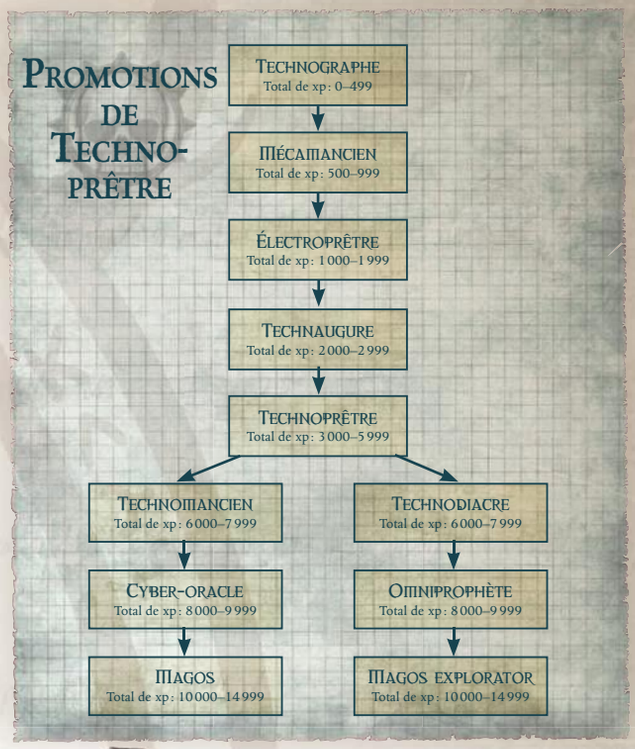
Le culte Mechanicus détient un véritable monopole en matière de technologie. Ses préceptes et croyances influencent ainsi par le biais des rituels les superstitions des citoyens impériaux. L'Adeptus Mechanicus est dirigé par les Technoprêtres de Mars, un clergé coupé du monde qui vénère le Dieu-Machine et dont le but est de réunir la technologie perdue depuis l'ère des Luttes. Le bas de la hiérarchie des Technoprêtres a principalement des devoirs de maintenance et de construction, mais en progressant et en accumulant de nouvelles connaissances, le techno-adepte s'éloigne des tâches les plus triviales et a le droit de se tourner vers l'étude de grands mystères et de techniques disparues ayant empêché toute forme de développement progressif à la base technologique de l'Imperium.

Tous les Technoprêtres ont une bonne compréhension des technologies standard utilisées dans l'Imperium, mais il existe aussi de nombreuses spécialités, comme le biologius, la xenologie et l'utilisation d'armes redécouvertes pour n'en citer que quelques-unes.

Les Technoprêtres ne sont pas confinés à Mars ou aux nombreux mondes-forges de la galaxie. Beaucoup ont toute latitude pour rechercher des technologies oubliées ou enquêter au sujet de visions présumées de SCS, et c'est durant ces missions qu'ils ont des chances d'entrer en contact avec un inquisiteur ou une cellule.

La relation qui existe entre l'Inquisition et le clergé de Mars est quelque peu orageuse puisqu'elle va de l'hostilité ouverte au pire, à de simples tensions au mieux. Quoi qu'il en soit, ces deux puissantes organisations travaillent souvent ensemble lorsque c'est dans l'intérêt de chacune. C'est dans ce genre de situations qu'un Technoprêtre peut rejoindre une cellule car sa connaissance de la technologie impériale, voire xenos, sera toujours utile. En usant d'une connexion neurale, un Technoprêtre pourra même communiquer avec l'esprit de la machine de certaines technologies, inlodant et exlodant des flots d'information en quelques secondes, ce qui en fera un allié de poids. Toutefois, les Technoprêtres sont très attachés à leur indépendance et ne font pas confiance à ceux qui ne vénèrent pas le Dieu-Machine, ce qui explique en partie leur nature froide, méthodique et laconique. Ainsi, un tel acolyte se sent rarement à l'aise au sein d'une équipe d'individus n'entretenant aucun lien avec le Mechanicus.

L'apparence des Technoprêtres est parfois effrayante, voire terrorisante, pour ceux qui n'ont jamais eu jusqu'alors de contact avec eux. En effet, jusqu'à soixante pour cent du corps d'un tel individu peut avoir été remplacé par des implants bioniques, des membres supplémentaires (comme des mécadendrites) ou des armes intégrées. Bien évidemment, cette proportion de pièces mécaniques augmente avec l'âge, les Technoprêtres eux-mêmes étant persuadés que ces modifications les rapprochent de leur Dieu-Machine, l'Omnimessie, et les éloignent de la fragilité de la chair. Du reste, il n'est pas rare que les doyens, les Magos, soient quasiment des machines, leur dernière parcelle organique ayant perdu toute trace d'humanité plusieurs siècles plus tôt. Un inquisiteur se méfie toujours quand il s'allie avec un Magos, car ce dernier poursuit certainement ses propres desseins, sans doute éloignés de ceux des autres acolytes.



041-096-Chapitre 2.indd 90 29/08/08 14:12:21

Les pouvoirs de Technoprêtre en termes de jeu

Si les pouvoirs de Technoprêtre mêlent technologie, obscurantisme et religion, il peut être utile de saisir comment se traduisent ces pouvoirs quasi miraculeux en termes de jeu.

En ce qui concerne les PJ, les pouvoirs de Technoprêtre sont exprimés dans la plus grande simplicité. Dans Dark Heresy, chaque personnage qui entreprend le plan de carrière de Technoprêtre débute le jeu avec le trait Implants Mechanicus, qui simule les diverses améliorations augmentiques dont bénéficie l'acolyte (cf. **page 29** pour plus de détails sur chacun des implants). En dépensant des points d'expérience dans divers talents, le PJ apprend à utiliser ces implants pour générer toutes sortes d'effets, qu'il s'agisse d'éclairs d'énergie bioélectrique ou de puissants champs magnétiques.

Les augmentiques décrites dans le trait Implants Mechanicus sont étroitement liées au corps du Technoprêtre et ne sont donc pas considérées comme de l'équipement. En ce sens, elles sont indiscernables du reste de son corps. Ces implants font partie intégrante de sa chair, si bien qu'il ne survivrait pas à leur amputation, d'autant que la vie sans eux ne rimerait plus à rien. Ainsi, les points de Blessures d'un Technoprêtre concernent ses tissus mous, mais aussi son attirail d'augmentiques, si bien que lorsqu'il se soigne, il répare également les dégâts infligés à la partie mécanique de son corps.

En plus de ces augmentiques « gratuites », les acolytes Technoprêtres peuvent acheter des implants cybernétiques, comme les détecteurs, mécadendrites et membres bioniques. En revanche, contrairement aux augmentiques que confère le trait Implants Mechanicus, ils sont traités comme tout autre implant cybernétique. Il est donc possible de les viser, de les endommager, de les retirer ou encore de les améliorer (cf. **Prothèses et organes bioniques**, **page 153** pour plus de détails).

Comme de coutume, c'est le MJ qui répondra aux questions traitant de l'endommagement ou de la suppression d'implants, et de leurs conséquences sur les talents du Technoprêtre. Nul doute que ce véritable sage trouvera une réponse pleine de bon sens qui conciliera les idées de chacun.

Table 2-9 : Améliorations de caractéristique de Technoprêtre

Caractéristique	Simple	Intermédiaire	Qualifié	Expert
Capacité de Combat	250	500	750	1 000
Capacité de Tir	250	500	750	1 000
Force	500	750	1 000	2 500
Endurance	100	250	500	750
Agilité	500	750	1 000	2 500
Intelligence	100	250	500	750
Perception	250	500	750	1 000
Force Mentale	100	250	500	750
Sociabilité	n/a	n/a	n/a	n/a

Technographe

« Si tu dékouvres des propriétés mystiks, fais-en part aux teknographes qui te feront un diagnostik rapide. »

Les Technographes apprennent les nombreux schémas de fabrication et de formation de manière à mieux comprendre les multiples mystères de l'Omnimessie. Ils sont donc capables d'identifier et de catégoriser la technologie sans aucun problème.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Alphabétisation +10	100	C	Alphabétisation
Conduite (véhicules terrestres)	100	C	—
Conn. générales (culte de la Machine)	100	C	—
Conn. générales (technologie)	100	C	—
Évaluation	100	C	—
Logique	100	C	—
Métier (copiste)	100	C	—
Métier (graveur)	100	C	—
Pilotage (vaisseaux civils)	100	C	—
Chimiocastration	100	T	—
Constitution solide†	100	T	—
Formation aux armes de base (MS)	100	T	—
Formation aux armes de base (primitives)	100	T	—
Formation aux armes de poing (MS)	100	T	—
Formation aux armes de poing (primitives)	100	T	—
Grésillement strident	100	T	Technoprêtre
Rechargement rapide	100	T	—
Résonance binaire	100	T	—
Sommeil léger	100	T	Per 30
Technoharmonisation	100	T	Int 30
Formation aux armes de jet (primitives)	300	T	—

† *Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à 2 fois pour cette promotion.*

041-096-Chapitre 2.indd 91 29/08/08 14:12:26

Mécamancien

« Culasse explosive… bzzttt… chaîne de production d'obus numéro 5… gzzkkkkttt… échec de la fabrication du macrocanon… zzztkkkk… équipe de mécamanciens demandée rapidement ! »

Les Mécamanciens apprennent les propriétés du métal, du plastacier et de nombreux autres matériaux. Ils procèdent à des réparations lourdes et s'occupent de processus de fabrication dangereux.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conduite (marcheurs)	100	C	—
Conduite (véhicules terrestres) +10	100	C	Conduite (véhicules terrestres)
Conn. générales (technologie) +10	100	C	Conn. générales (technologie)
Conn. scholastiques (chimie)	100	C	—
Démolition	100	C	—
Intrusion	100	C	—
Medicae	100	C	—
Métier (forgeron)	100	C	—
Métier (mineur)	100	C	—
Métier (technomécano)	100	C	—
Technomaîtrise +10	100	C	Technomaîtrise
Charge luminen	100	T	Technoprêtre
Constitution solide	100	T	—
Imitation	100	T	—
Pair (Adeptus Mechanicus)	100	T	Soc 30
Sens aiguisés (vue)	100	T	—
Sur ses gardes	100	T	—
Tireur émérite	100	T	CT 30, Formation aux armes de base (deux au choix)
Tireur hors pair	100	T	CT 30
Vigoureux	100	T	E 40
Choc luminen	200	T	Technoprêtre
Combat aveugle	200	T	Per 30

Électroprêtre

« Chais pas c'qu'il a dit, mais cette lumière rouge s'est mise à clignoter sous le capuchon de l'électroprêtre, et puis il l'a touché et, que le Trône me foudroie si je mens, mais j'ai été balancé de l'autre côté de la pièce comme si on m'avait donné un grand coup ! Je savais bien qu'ils avaient une bonne raison de surveiller ce temple-générateur ! »

Ayant appris la maîtrise de la matière, les Électroprêtres s'intéressent à l'étude sacrée de l'énergie. Pour cette raison, ils apprennent les principes d'animation des esprits de la machine et le moyen de les manipuler.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Alphabétisation +20	100	C	Alphabétisation +10
Conduite (marcheurs) +10	100	C	Conduite (marcheurs)
Conduite (véhicules antigrav)	100	C	—
Conduite (véhicules terrestres) +20	100	C	Conduite (véhicules terrestres) +10
Conn. générales (Credo impérial)	100	C	—
Conn. générales (culte de la Machine) +10	100	C	Conn. générales (culte de la Machine)
Conn. générales (Imperium)	100	C	—
Conn. scholastiques (numérologie)	100	C	—
Langage secret (technologie) +10	100	C	Langage secret (technologie)
Langue (haut gothique)	100	C	—
Logique +10	100	C	Logique
Métier (ouvrier)	100	C	—
Aide électrique	100	T	Technoprêtre
Constitution solide	100	T	—
Nerfs d'acier	100	T	—
Sens aiguisés (ouïe)	100	T	—
Sens aiguisés (toucher)	100	T	—
Tireur chevronné	100	T	CT 40
Utilisation de mécadendrites (utilitaires)	100	T	Technoprêtre
Vivacité	100	T	Ag 30
Codes secrets (acolyte)	200	C	—
Langage secret (acolyte)	200	C	—
Explosion luminen	200	T	Technoprêtre
Formation aux armes de base (bolts)	200	T	—
Formation aux armes de base (lanceurs)	200	T	—
Formation aux armes de corps à corps (décharge)	200	T	—
Formation aux armes de poing (bolts)	200	T	—
Utilisation de mécadendrites (Medicae)	200	T	Technoprêtre

Technaugure

« Oui, monsieur, je sais que le technaugure est contrarié, mais nous avons dû ouvrir la machine… oui, mais nous aurions

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Chimiomaîtrise	100	C	—
Conduite (marcheurs) +20	100	C	Conduite (marcheurs) +10
Conduite (véhicules antigrav) +10	100	C	Conduite (véhicules antigrav)
Conn. générales (culte de la Machine) +20	100	C	Conn. générales (culte de la Machine) +10

041-096-Chapitre 2.indd 92 29/08/08 14:12:30

perdu la Chimère si nous n'avions pas improvisé une dérivation… comment?… faire pénitence? Sur le front, dites-vous? Par le Trône… Eh bien, si c'est la volonté de l'Empereur… »

Les Technaugures mêlent leurs connaissances de la forme, de l'énergie et de la matière afin de veiller sur les machines les plus complexes. Usant d'un mélange de prières et de rites, ils cajolent les esprits de la machine, dénichent les anomalies et débarrassent la technologie de ses défauts.

Conn. générales (guerre)	100	C	—
Conn. scholastiques (astromancie)	100	C	—
Conn. scholastiques (chimie) +10	100	C	Conn. scholastiques (chimie)
Conn. scholastiques (numérologie) +10	100	C	Conn. scholastiques (numérologie)
Démolition +10	100	C	Démolition
Évaluation +10	100	C	Évaluation
Métier (ouvrier) +10	100	C	Métier (ouvrier)
Métier (technomécano) +10	100	C	Métier (technomécano)
Orientation (stellaire)	100	C	—
Orientation (surface)	100	C	—
Pilotage (vaisseaux militaires)	100	C	—
Ambidextre	100	T	Ag 30
Attraction ferrique	100	T	—
Cavité cachée	100	T	—
Combat à deux armes (corps à corps)	100	T	CC 35, Ag 35
Combat à deux armes (tir)	100	T	CT 35, Ag 35
Coup handicapant	100	T	CC 50
Formation aux armes de base (lance-flammes)	100	T	—
Formation aux armes de poing (lance-flammes)	100	T	—
Formation aux armes lourdes (MS)	100	T	—
Résistance (poisons)	100	T	—
Sens aiguisés (odorat)	100	T	—
Souvenirs précis	100	T	Int 30
Utilisation de mécadendrites (manipulatrices)	100	T	Technoprêtre
Utilisation de mécadendrites (optiques)	100	T	Technoprêtre
Conn. générales (Garde Impériale)	200	C	—
Langage secret (acolyte) +10	200	C	Langage secret (acolyte)
Vigilance	200	C	—
Constitution solide	200	T	—
Formation aux armes de corps à corps (tronçonneuses)	200	T	—
Résistance (peur)	200	T	—

Technoprêtre

« Il se tenait pieds nus devant les ventilateurs, en toute humilité. S'exprimant dans la langue des technoprêtres, il a prié les moteurs de bien vouloir repartir, afin que la ruche puisse enfin respirer. Ensuite, il a touché la rune sacrée, a remis ses bottes, et hop! Les ventilateurs ont redémarré. »

Les Technoprêtres sont initiés aux plus grands mystères de la technologie et connaissent de nombreux rites de maintenance, de mise à feu et de redémarrage. Des simples mécanismes de porte aux technologies anciennes sorties de ruines désagrégées, ils cherchent les nombreuses formes de l'Omnimessie pour ajouter de nouvelles connaissances aux cryptes de données de l'Adeptus Mechanicus.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conduite (véhicules antigrav) +20	100	C	Conduite (véhicules antigrav) +10
Conn. générales (Administratum)	100	C	—
Conn. générales (Credo impérial) +10	100	C	Conn. générales (Credo impérial)
Conn. générales (Imperium) +10	100	C	Conn. générales (Imperium)
Conn. interdites (archéotechnologie)	100	C	—
Conn. scholastiques (archaïques)	100	C	—
Conn. scholastiques (chimie) +20	100	C	Conn. scholastiques (chimie) +10
Conn. scholastiques (Credo impérial)	100	C	—
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)	100	C	—
Intrusion +20	100	C	Intrusion +10
Langage secret (technologie) +20	100	C	Langage secret (technologie) +10
Langue (haut gothique) +10	100	C	Langue (haut gothique)
Logique +20	100	C	Logique +10
Métier (ouvrier) +20	100	C	Métier (ouvrier) +10
Métier (technomécano) +20	100	C	Métier (technomécano) +10
Technomaîtrise +20	100	C	Technomaîtrise +10
Attaque rapide	100	T	CC 35
Cache énergétique	100	T	Technoprêtre
Constitution solide	100	T	—
Maître d'armes	100	T	CC 30, Formation aux armes de corps à corps (une au choix)
Maître du combat	100	T	CC 30
Rite de crainte	100	T	Technoprêtre
Visée indépendante	100	T	CT 40
Voix troublante	100	T	—
Pilotage (vaisseaux spatiaux)	200	C	—
Formation aux armes de base (fusion)	200	T	—
Formation aux armes de base (plasma)	200	T	—
Formation aux armes de corps à corps (énergétiques)	200	T	—

041-096-Chapitre 2.indd 93 29/08/08 14:12:35

Formation aux armes lourdes (bolts)	200	T	—
Grâce levmag	200	T	Technoprêtre
Utilisation de mécadendrites (tir)	200	T	Technoprêtre
Commandement	300	C	—
Enquête	300	C	—
Esquive	300	C	—
Intimidation	300	C	—

Technomancien

« Ils ont l'esprit aussi acéré qu'un poignard et ne s'en laissent pas compter par l'Administratum. Ne vous dressez pas en travers du chemin d'un technomancien, surtout si vous travaillez à bord d'un vaisseau spatial, car vous serez muté vers un pont crasseux avant d'avoir pu faire le signe de l'aquila. »

Les Technomanciens appliquent leurs formidables pouvoirs mentaux à l'extraction d'informations utiles pour le culte de la Machine. Qu'il s'agisse de chercher à gagner les faveurs de l'Ecclésiarchie ou d'interroger des prisonniers xenos, ils trouvent des réponses avec une efficacité logique redoutable.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Codes secrets (société secrète)	100	C	—
Conn. générales (Adeptus Arbites)	100	C	—
Conn. générales (Credo Impérial) +20	100	C	Conn. générales (Credo Impérial) +10
Conn. générales (Ecclésiarchie)	100	C	—
Conn. générales (Imperium) +20	100	C	Conn. générales (Imperium) +10
Conn. scholastiques (bureaucratie)	100	C	—
Conn. scholastiques (jugements)	100	C	—
Évaluation +20	100	C	Évaluation +10
Fouille	100	C	—
Interrogatoire	100	C	—
Langue (haut gothique) +20	100	C	Langue (haut gothique) +10
Medicae +10	100	C	Medicae
Armure de mépris	100	T	FM 40
Autosanguin	100	T	—
Blasé	100	T	FM 30
Formation aux armes de poing (plasma)	100	T	—
Grand praticien	100	T	Medicae +10
Orthoproxy	100	T	—
Rite de l'armurier	100	T	Technoprêtre
Sans peur	100	T	—
Duperie	200	C	—
Constitution solide	200	T	—
Formation aux armes exotiques (pistolet à aiguilles)	200	T	—
Formation aux armes de jet (décharge)	300	T	—

Technodiacre

« C'est le technodiacre Abnightus qui a changé les forges, les moteurs à moudre et la centrale de distillation. On est deux fois plus performants maintenant, et il sait tout, ça c'est sûr. »

Les Technodiacres embrassent plusieurs champs de savoir et sont en mesure de traiter avec ceux qui ne connaissent pas l'Omnimessie. De plus, ils apprennent l'autodéfense afin d'être capables de se protéger durant leurs pérégrinations.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. générales (pègre)	100	C	—
Conn. scholastiques (archaïques) +10	100	C	Conn. scholastiques (archaïques)
Démolition +20	100	C	Démolition +10
Escamotage	100	C	—
Évaluation +20	100	C	Évaluation +10
Fouille	100	C	—
Langage secret (militaire)	100	C	—
Métier (apothicaire)	100	C	—
Métier (embaumeur)	100	C	—
Métier (maçon)	100	C	—
Métier (tanneur)	100	C	—
Autosanguin	100	T	—
Biceps saillants	100	T	F 45
Cible rapide	100	T	Ag 40
Coup double	100	T	Ag 40, Combat à deux armes (corps à corps)
Purification	100	T	Formation aux armes de base (lance-flammes)
Rite de l'armurier	100	T	Technoprêtre
Tir double	100	T	Ag 40, Combat à deux armes (tir)
Duperie	200	C	—
Enquête +10	200	C	Enquête
Medicae +10	200	C	Medicae
Psychologie	200	C	—

041-096-Chapitre 2.indd 94 29/08/08 14:12:39

Constitution solide	200	T	—
Discipline de fer	200	T	FM 30, Commandement
Formation aux armes lourdes (lanceurs)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (laser)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (primitives)	200	T	—

Cyber-oracle

« Ils ne sont même plus humains. J'veux dire, pas plus que le technoprêtre moyen. Personne pourrait garder toutes ces… vous voyez c'que j'veux dire… toutes ces informations dangereuses dans l'crâne et rester normal. »

Les Cyber-oracles se plongent dans des mystères occultes et interdits avec un zèle frisant le fanatisme. Des géométries surnaturelles aux phénomènes warp, ils ne se dérobent pas face à l'hérésie et la damnation dans leur quête de connaissance.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. générales (Adeptus Arbites) +10	100	C	Conn. générales (Adeptus Arbites)
Conn. générales (Ecclésiarchie) +10	100	C	Conn. générales (Ecclésiarchie)
Conn. interdites (archéotechnologie) +10	100	C	Conn. interdites (archéotechnologie)
Conn. interdites (Warp)	100	C	—
Conn. scholastiques (bureaucratie) +10	100	C	Conn. scholastiques (bureaucratie)
Conn. scholastiques (jugements) +10	100	C	Conn. scholastiques (jugements)
Conn. scholastiques (légendes)	100	C	—
Conn. scholastiques (occulte)	100	C	—
Fouille +10	100	C	Fouille
Bon tireur	100	T	CT 35
Forte tête	100	T	FM 30, Résistance (pouvoirs psychiques)
Forteresse mentale	100	T	FM 50, Forte tête
Pas de côté	100	T	Ag 40, Esquive
Prémonition	100	T	Int 30
Réaction rapide	100	T	Ag 40
Réflexes éclair	100	T	—
Résistance (pouvoirs psychiques)	100	T	—
Tir double	100	T	Ag 40, Combat à deux armes (tir)
Conn. scholastiques (numérologie) +20	200	C	Conn. scholastiques (numérologie) +10
Duperie +10	200	C	Duperie
Interrogatoire +10	200	C	Interrogatoire
Âme noire	200	T	—
Constitution solide	200	T	—
Convocation ferrique	200	T	Attraction ferrique, Technoprêtre
Pair (Administratum)	200	T	Soc 30
Prosanguin	200	T	—
Transcendance levmag	200	T	Technoprêtre, Grâce levmag
Formation aux armes de jet (tronçonneuses)	300	T	—

Omniprophète

« Écoutez l'omniprophète ! À genoux et remerciez les recycleurs atmosphériques pour leurs bienfaits. L'air qui circule dans vos poumons est sa bénédiction ! Priez, de peur qu'il ne vous accuse d'hérésie et vous chasse des mines ! »

L'Omniprophète s'adresse à toutes sortes de sujets impériaux, des princes marchands couverts de bijoux aux colons vêtus de haillons. Il répand la parole de l'Adeptus Mechanicus et veille sur les questions et sujets présentant un intérêt aux yeux des Technoprêtres de Mars.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Codes secrets (jargon militaire)	100	C	—
Conn. générales (Ecclésiarchie)	100	C	—
Conn. scholastiques (héraldique)	100	C	—
Conn. scholastiques (Tactica Imperialis) +10	100	C	Conn. scholastiques (Tactica Imperialis)
Escamotage +10	100	C	Escamotage
Langage secret (Administratum)	100	C	—
Langage secret (Ecclésiarchie)	100	C	—
Métier (prospecteur)	100	C	—
Pistage	100	C	—
Armure de mépris	100	T	FM 40
Assaut acharné	100	T	CC 35
Blasé	100	T	FM 30
Bon tireur	100	T	CT 35
Décadence	100	T	E 30
Pas de côté	100	T	Ag 40, Esquive
Duperie +10	200	C	Duperie
Marchandage	200	C	—
Métier (marchand)	200	C	—
Constitution solide	200	T	—
Convocation ferrique	200	T	Technoprêtre, Attraction ferrique

041-096-Chapitre 2.indd 95 29/08/08 14:12:42

Formation aux armes lourdes (fusion)	200	T	—
Formation aux armes lourdes (plasma)	200	T	—
Pair (Marine Impériale)	200	T	Soc 30
Transcendance levmag	200	T	Technoprêtre, Grâce levmag

Magos

« Un magos de l'Adeptus Mechanicus est une créature au point de vue obtus, mais qui voit très loin. Chacun choisit son domaine de prédilection puis entreprend de découvrir tout ce qu'il y a à savoir à son sujet. Méfiez-vous d'eux, de leur ruse et de leurs obsessions. »

Le Magos a perfectionné et affiné son champ d'expertise pour devenir un véritable maître dans son domaine. Du magos biologis amateur de chair au magos xenologis chasseur de xenos, ces sages servent l'Adeptus Mechanicus en mettant à sa disposition leurs vastes connaissances.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Conn. interdites (archéotechnologie) +20	100	C	Conn. interdites (archéotechnologie) +10
Conn. interdites (démonologie)	100	C	—
Conn. interdites (hérésie)	100	C	—
Conn. interdites (Inquisition)	100	C	—
Conn. interdites (psykers)	100	C	—
Conn. interdites (Warp) +10	100	C	Conn. interdites (Warp)
Conn. scholastiques (bureaucratie) +20	100	C	Conn. scholastiques (bureaucratie) +10
Conn. scholastiques (jugements) +20	100	C	Conn. scholastiques (jugements) +10
Conn. scholastiques (légendes) +10	100	C	Conn. scholastiques (légendes)
Conn. scholastiques (occulte) +10	100	C	Conn. scholastiques (occulte)
Conn. scholastiques (philosophie)	100	C	—
Attaque éclair	100	T	Attaque rapide
Cible rapide	100	T	Ag 40
Coup double	100	T	Ag 40, Combat à deux armes (corps à corps)
Discipline de fer	100	T	FM 30, Commandement
Fouille +20	200	C	Fouille +10
Interrogatoire +20	200	C	Interrogatoire +10
Medicae +20	200	C	Medicae +10
Constitution solide	200	T	—
Pair (Ecclésiarchie)	200	T	Soc 30
Pair (Inquisition)	200	T	Soc 30
Rite de pensée pure	200	T	Technoprêtre
Formation aux armes de poing (fusion)	300	T	—
Formation aux armes de jet (énergétiques)	400	T	—

Magos Explorator

« Ce que nous savons des Gabares de Sang d'Adrantis nous vient de l'œuvre d'Abnightus, un magos itinérant attaché au vaisseau libre-marchand Luminol. *Le parchemin a été débarrassé de ses allusions à l'Adeptus Mechanicus, mais il y a beaucoup à apprendre de ce qu'il en reste. »*

Maître de nombreuses voies, le Magos explorator voyage pour le compte de l'Adeptus Mechanicus, allant à la découverte de nouveaux secteurs, mondes et technologies. Détenteur de nombreux secrets, il est paré à toutes les éventualités.

Amélioration	Coût	Type	Conditions
Codes secrets (pègre)	100	C	—
Conn. générales (Adeptus Arbites)	100	C	—
Conn. interdites (archéotechnologie) +10	100	C	Conn. interdites (archéotechnologie)
Conn. interdites (xenos)	100	C	—
Conn. scholastiques (animaux)	100	C	—
Conn. scholastiques (archaïques) +20	100	C	Conn. scholastiques (archaïques) +10
Conn. scholastiques (légendes)	100	C	—
Conn. scholastiques (occulte)	100	C	—
Interrogatoire	100	C	—
Jeu	100	C	—
Forte tête	100	T	FM 30, Résistance (pouvoirs psychiques)
Grand praticien	100	T	Medicae +10
Orthoproxy	100	T	—
Parade de projectiles	100	T	Ag 50
Résistance (pouvoirs psychiques)	100	T	—
Sans peur	100	T	—
Trompe-la-mort	100	T	FM 40
Métier (voyant)	200	C	—
Aux portes de l'enfer	200	T	Discipline de fer
Constitution solide	200	T	—
Pair (pègre)	200	T	Soc 30
Prosanguin	200	T	—
Rite de peur	200	T	Technoprêtre
Duperie +20	300	C	Duperie +10
Expression artistique (musicien)	300	C	—
Marchandage +10	300	C	Marchandage

041-096-Chapitre 2.indd 96 29/08/08 14:12:44

III

Compétences

Acquisition des compétences

•

Compétences de base et avancées

•

Description des compétences

Chapitre III : Compétences

« Il y a fort à parier que j'en ai oublié plus au sujet de l'Imperium que tu n'en apprendras jamais, acolyte. »

— Kyos Veeble, autosavant

Une partie du plaisir de Dark Heresy consiste à choisir les compétences que l'on souhaite apprendre et développer dans le cadre de sa carrière. Ce chapitre dévoile toutes les informations dont vous aurez besoin pour tirer le meilleur parti de vos compétences. Pour plus de détails sur les tests de compétence, reportez-vous au **Chapitre VII : Règles du jeu**.

Acquisition des Compétences

« Ceux qui prétendent ne rien craindre et tout savoir sont des idiots. »

— Lexiconum Moralis

Lorsque vous créez votre personnage, vous débutez avec une liste de compétences de départ dépendant de votre monde natal, à laquelle on ajoute une sélection de compétences découlant de votre plan de carrière. Ces compétences représentent tout ce que vous avez appris durant votre vie jusqu'au moment où vous avez décidé de servir l'Inquisition. Au fil du temps, vous gagnerez de l'expérience qui vous permettra d'acquérir de nouvelles compétences ou d'améliorer celles que vous avez déjà.

Maîtrise de compétence

Parfois, vous vous verrez offrir la possibilité de faire l'acquisition d'une même compétence par différents biais. Ainsi, chaque fois que vous acquérez une nouvelle fois une compétence, vous développez ce qu'on appelle une maîtrise de compétence, celle-ci se traduisant par un bonus de +10 aux tests découlant de cette compétence. Vous ne pouvez cependant pas acquérir une compétence plus de trois fois (si bien que la maîtrise vous confère un bonus maximal de +20). Tout ceci simule une formation poussée et l'expérience accumulée durant votre carrière.

Exemple

Mordechaï a la compétence Interrogatoire. Par la suite, son plan de carrière d'Arbitrator lui offre l'occasion d'acquérir une nouvelle fois cette compétence. Comme il la connaît déjà, il développe une maîtrise de compétence, ce qui lui confère un bonus de +10 aux tests d'Interrogatoire.

Compétences de Base et Avancées

« Même le plus vil des commerces est béni s'il se fait au nom de l'Empereur. »

— Devise de l'Administratum

Les compétences sont divisées en deux catégories bien distinctes : compétences de base et compétences avancées. Les premières sont utilisables sans formation précise, alors que les secondes nécessitent un entraînement poussé.

Compétences de base

Les compétences de base sont communément utilisées dans l'Imperium et le simple fait d'avoir grandi sur un monde soumis aux lois impériales permet à la plupart des personnages d'en maîtriser les rudiments. Ainsi, vous pouvez effectuer un test de compétence de base, même si vous n'avez pas celle-ci. On considère que vous vous appuyez sur des facultés innées et non sur une véritable formation. Effectuez alors un test de compétence normal, mais divisez votre caractéristique par deux (arrondir à l'entier inférieur).

Compétences avancées

Les compétences avancées nécessitent formation et expérience. Si vous n'avez pas acquis une compétence avancée, vous ne pouvez pas tenter de l'utiliser. Par exemple, aussi malin soyez-vous, vous ne pourrez jamais accéder à un module cogitateur crypté sans un minimum d'entraînement.

Registres de compétence

Certaines compétences s'accompagnent d'un registre comme combat, artisanat, interaction, investigation, mouvement ou opérateur. Ces compétences se conforment aux règles spéciales décrites aux **Chapitre VII : Règles du jeu** et **Chapitre VIII : Le meneur de jeu**. En résumé, les compétences d'artisanat permettent de créer des objets à partir de pièces détachées ou recyclées ; les compétences d'interaction servent dans les relations entre individus ; les compétences d'investigation permettent de dénicher des renseignements en rapport avec un sujet précis ; les compétences de mouvement servent à se défaire des obstacles liés à l'environnement ; enfin, les compétences d'opérateur servent à faire fonctionner un véhicule.

Compétences d'artisanat

Certaines compétences permettent de créer des objets à partir de pièces détachées. Pour y recourir, vous devez disposer du matériel nécessaire (à la discrétion du MJ). Vous effectuez alors un test de compétence, comme Chimiomaîtrise ou Métier (au choix), en appliquant les bonus ou malus découlant de la qualité des matériaux, de l'environnement et de tout autre paramètre venant à l'esprit du MJ. En cas de succès, vous parvenez à produire l'objet désiré. Notez bien que la qualité, la finition et l'utilité de l'objet augmentent pour

097-110-Chapitre 3.indd 98 29/08/08 16:57:21

chaque degré de réussite obtenu. Un échec d'au moins 3 degrés se traduit par la destruction d'une partie des matériaux. Un échec d'au moins 5 degrés se traduit quant à lui par la perte de l'ensemble des matériaux ; de plus, le personnage doit tout reprendre à zéro. Enfin, le temps de création de l'objet est fixé par le MJ.

Compétences d'interaction

La difficulté du test dépend de l'humeur de la cible, déterminée par le MJ. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre VIII : Le meneur de jeu**. Notez cependant qu'il ne s'agit que de grandes lignes et que votre MJ pourra modifier la difficulté selon les circonstances de la rencontre.

Groupes de compétences

Certaines des compétences dont il est fait la liste ci-dessous se déclinent en réalité sous diverses formes. Les groupes de compétences sont décrits en un seul et même paragraphe, mais chacune est une compétence distincte qu'on acquiert individuellement. Par exemple, Connaissances scholastiques (droit impérial) et Connaissances scholastiques (histoire impériale) sont des compétences différentes. Ainsi, un personnage ayant Connaissances scholastiques (histoire impériale) ne pourra pas effectuer de tests de Connaissances scholastiques (droit impérial) et vice versa, sauf bien évidemment s'il a les deux compétences.

Table 3-1 : Compétences

Compétence	Type	Caractéristique	Registre
Acrobatie	Avancée	Agilité	Mouvement
Alphabétisation	Avancée	Intelligence	
Baratin	Avancée	Sociabilité	Interaction
Charisme	Base	Sociabilité	Interaction
Chimiomaîtrise	Avancée	Intelligence	Artisanat, investigation
Codes secrets†	Avancée	Intelligence	
Commandement	Base	Sociabilité	Interaction
Concentration	Avancée	Force Mentale	
Conduite†	Avancée	Agilité	Opérateur
Connaissances générales†	Avancée	Intelligence	Investigation
Connaissances interdites†	Avancée	Intelligence	Investigation
Connaissances scholastiques†	Avancée	Intelligence	Investigation
Contorsionniste	Base	Agilité	Mouvement
Déguisement	Base	Sociabilité	
Démolition	Avancée	Intelligence	Artisanat
Déplacement silencieux	Base	Agilité	
Dissimulation	Base	Agilité	
Dressage	Avancée	Intelligence	
Duperie	Base	Sociabilité	Interaction
Enquête	Base	Sociabilité	Investigation
Escalade	Base	Force	Mouvement
Escamotage	Avancée	Agilité	
Esquive	Base	Agilité	Combat
Évaluation	Base	Intelligence	Investigation
Expression artistique†	Avancée	Sociabilité	
Filature	Avancée	Agilité	
Fouille	Base	Perception	
Interrogatoire	Avancée	Force Mentale	Investigation
Intimidation	Base	Force	Interaction
Intrusion	Avancée	Agilité	
Jeu	Base	Intelligence	
Langage secret†	Avancée	Intelligence	
Langue†	Avancée	Intelligence	
Lecture sur les lèvres	Avancée	Perception	
Logique	Base	Intelligence	Investigation
Marchandage	Base	Sociabilité	
Medicae	Avancée	Intelligence	
Métier†	Avancée	Divers	Artisanat
Natation	Base	Force	Mouvement
Orientation†	Avancée	Intelligence	
Pilotage†	Avancée	Agilité	Opérateur
Pistage	Avancée	Intelligence	
Psychologie	Base	Perception	
Psyniscience	Avancée	Perception	
Résistance aux intoxications	Base	Endurance	
Survie	Avancée	Intelligence	
Technomaîtrise	Avancée	Intelligence	
Vigilance	Base	Perception	

† *Indique un groupe de compétences.*

097-110-Chapitre 3.indd 99 29/08/08 16:57:29

Description des Compétences

« Éduquez les hommes en dehors de la foi et vous n'en ferez rien de plus que d'habiles démons. »
— Kross Vorgt, abbé-instructeur

Voici la description des compétences de base et des compétences avancées, classées par ordre alphabétique.

Acrobatie
(avancée, mouvement), **Agilité**

La compétence Acrobatie regroupe toute une variété de techniques hors d'atteinte pour les acolytes les moins souples. Qu'il s'agisse de culbutes ou de cabrioles, de bonds et de sauts périlleux, cette compétence élargit assurément l'éventail des mouvements qui s'offrent à vous.

On utilise donc cette compétence pour exécuter des acrobaties spectaculaires, la difficulté dépendant de l'action entreprise. Plus la manœuvre est compliquée (comme bondir par-dessus un groupe de cultistes enragés pour s'accrocher aux patins d'un Vulture décollant), plus la difficulté est élevée. Enfin, plus vous obtenez de degrés de réussite et plus l'acrobatie est impressionnante.

Deux règles spéciales découlent de cette compétence :

Désengagement : vous pouvez effectuer un test d'Acrobatie lorsque vous tentez une action de désengagement pour réduire celle-ci à une demi-action.

Sauts : lorsque vous sautez, vous pouvez remplacer le test d'Agilité ou de Force par un test d'Acrobatie.

Un test d'Acrobatie s'effectue généralement au moyen d'une action complète.

Alphabétisation
(avancée), **Intelligence**

Cette compétence vous permet de lire et d'écrire toutes les langues que vous parlez. Habituellement, lire ou écrire ne requiert aucun test d'Alphabétisation, mais le MJ pourra vous en demander un face à un dialecte complexe, une écriture alambiquée, une tournure de phrase obscure, un style archaïque ou un idiome peu répandu.

Pour lire une page (750 mots environ), un test d'Alphabétisation prend 1 minute.

Baratin
(avancée, interaction), **Sociabilité**

Lorsque l'on effectue un test de Baratin, c'est pour gagner du temps en racontant n'importe quoi, en déversant un flot ininterrompu de paroles et d'absurdités visant à confondre et à distraire autrui. Un test de Baratin est toujours opposé à la Force Mentale (ou Psychologie) de votre cible. Si vous remportez votre test et qu'elle échoue au sien, elle est distraite par vos propos et ne peut rien faire pendant 1 round, se contentant de vous regarder d'un air sidéré tout en se demandant si vous êtes ivre, cinglé ou les deux à la fois. Pour chaque degré de réussite obtenu, vous ahurissez la cible pour 1 round supplémentaire.

Si la cible remporte son test et que vous ratez le vôtre (ou si vous le ratez tous les deux), votre tentative rhétorique échoue et votre interlocuteur peut agir normalement. Si vous remportez tous les deux votre test, celui qui obtient le plus grand nombre de degrés de réussite détermine le résultat final.

Vous pouvez également utiliser cette compétence contre plusieurs adversaires à la fois. S'ils sont semblables (en bref, s'ils ont les mêmes caractéristiques), effectuez votre test de Baratin, sachant que le MJ n'effectue qu'un seul test de Force Mentale. Si vous remportez le test opposé, vous affectez un nombre de cibles égal à votre bonus de Sociabilité.

Bien qu'ils puissent être troublés par votre charabia, les personnages non joueurs ne sont pas affectés s'ils sont en danger ou s'il est évident qu'on s'apprête à leur nuire. La cible doit comprendre votre langue sans quoi le test échoue automatiquement. Ainsi, les animaux sont parfaitement insensibles à cette compétence.

Un test de Baratin s'effectue au moyen d'une action complète.

Charisme
(base, interaction), **Sociabilité**

Cette compétence permet de se lier d'amitié avec autrui. On effectue un test de Charisme dès lors que l'on souhaite amener des individus à changer d'avis, mais aussi pour les solliciter ou les séduire. Vous n'êtes pas obligé d'effectuer un test de Charisme chaque fois que vous croisez la route d'un PNJ, seulement lorsque vous souhaitez modifier son point de vue ou le convaincre de faire quelque chose pour votre compte, comme vous donner un tuyau, vous accorder une danse ou vous offrir un baiser.

Un test de Charisme peut affecter un nombre de cibles égal à votre bonus de Sociabilité, mais celles-ci doivent être en mesure de vous voir et de vous entendre distinctement et, bien évidemment, de vous comprendre.

Un test de Charisme demande généralement 1 minute.

Chimiomaîtrise
(avancée, artisanat, investigation), **Intelligence**

Cette compétence permet de manipuler et de préparer toutes sortes de produits chimiques en toute sécurité, ce qui inclut toxines, poisons et drogues. Chimiomaîtrise couvre l'utilisation et la fabrication de toxines, mais elle permet aussi d'identifier un large éventail de produits chimiques (dans le cadre du registre d'investigation).

Pour préparer ou appliquer un produit chimique, vous devez réussir un test de Chimiomaîtrise, les modificateurs étant déterminés par le MJ. En cas d'échec, la substance est détruite. Si vous obtenez au moins 5 degrés d'échec, vous vous empoisonnez accidentellement ou faites une overdose. Pour plus de détails sur les substances chimiques et leurs effets, reportez-vous au **Chapitre V : Arsenal**.

Lorsque vous utilisez un antivenin ou que vous administrez un antidote, le temps nécessaire est réduit de moitié si vous réussissez un test de Chimiomaîtrise.

Un test de Chimiomaîtrise visant à administrer une substance chimique s'effectue au moyen d'une action complète.

L'utilisation de cette compétence pour produire des toxines se conforme aux règles de création d'objets de la **page 98**.

Codes secrets
(avancée), **Intelligence**

Groupes de compétences : acolyte, jargon militaire, occulte, pègre et société secrète.
Cette compétence permet de comprendre les codes qu'utilisent certains groupes pour communiquer des impressions, avertissements et informations au sujet d'un domaine précis. Cela peut prendre la forme de signaux exécutés à l'aide des mains ou de symboles inscrits quelque part, la subtilité étant généralement de mise. Les codes secrets ne sont pas

097-110-Chapitre 3.indd 100 29/08/08 16:57:36

très complexes et servent le plus souvent à faire part d'un danger, montrer une cible ou indiquer une planque. Aucun test de compétence n'est requis pour saisir les messages les plus simples, mais il en va autrement pour les signaux complexes ou partiels.

Acolyte : utilisé pour diffuser un message entre acolytes d'une même cellule. Notez que chacune dispose de son propre code.

Jargon militaire : utilisé pour transmettre des ordres aux troupes à l'aide de signes, de chants ou de musique.

Occulte : gestes mystiques utilisés pour se concentrer lors d'une incantation, pour identifier des sorciers et pour implorer ou fustiger les démons.

Pègre : systèmes complexes de gestes des mains, de tenues vestimentaires, de signes et autres arguties utilisés par les organisations criminelles pour communiquer des informations vitales.

Société secrète : utilisé par les membres d'une société secrète ou d'un culte qui souhaitent s'identifier ou transmettre des messages simples. Notez que chaque société secrète dispose de son propre code.

Un test de Codes secrets s'effectue au moyen d'une action complète s'il s'agit de communiquer ou d'inscrire un signal, et d'une action gratuite s'il s'agit simplement de le comprendre.

Commandement
(base, interaction), **Sociabilité**

La compétence Commandement vous permet de vous assurer que vos subalternes vont exécuter vos ordres. Toutefois, vous ne pouvez l'utiliser que sur les individus placés sous votre autorité. Un test couronné de succès indique que vos hommes suivent vos instructions. En cas d'échec, ils les interprètent mal ou ne font rien du tout ; si vous obtenez au moins 5 degrés d'échec, vos hommes vont jusqu'à faire l'inverse de ce que vous leur avez demandé.

Un test de Commandement peut affecter un nombre de cibles égal à votre bonus de Sociabilité, mais celles-ci doivent être en mesure de vous voir et de vous entendre distinctement et, bien évidemment, de vous comprendre.

Un test de Commandement s'effectue au moyen d'une demi-action pour les ordres simples et d'une action complète pour les instructions plus complexes.

Concentration
(avancée), **Force Mentale**

Lorsque vous utilisez un pouvoir psychique, un test de Concentration permet de bonifier votre jet de Puissance d'un chiffre égal à votre bonus de Force Mentale. Un test de Concentration s'effectue au moyen d'une action complète. Vous faites alors le vide dans votre esprit, que ce soit en marmonnant des mantras, en méditant, en touchant un psyconduit, etc. Un test réussi signifie que votre esprit est prêt à entrer en contact avec le Warp. Dès le round suivant, vous pouvez ajouter votre bonus de Force Mentale à tout autre bonus dont bénéficie déjà votre jet de Puissance.

En cas d'échec, vous n'avez pas réussi à mettre suffisamment d'ordre dans vos pensées pour tirer parti de votre concentration. Si vous réussissez le test mais n'entreprenez pas votre action de concentration psychique au tour suivant, vous ne subissez aucun effet secondaire (si ce n'est que vous risquez de passer pour un idiot).

Exemple

Doc Skul décide d'utiliser un pouvoir psychique mineur, Infliction de la douleur, contre son rival de toujours, Zim le Fuyant. Il passe un tour complet à secouer sa crécelle en os et à marmonner des méchancetés dans le cadre de son test de Concentration. Il effectue son jet pour voir si ses manigances vont l'aider dans le cadre de son jet de Puissance. Il obtient un résultat de 15 ; un succès ! Au round suivant, il tente de manifester Infliction de la douleur. Il obtient un 4 au jet de Puissance, auquel il ajoute son bonus de Force Mentale de 3, comme le veulent les règles normales. Mais grâce à Concentration, il ajoute 3 points de plus au résultat du jet. Doc Skul obtient un résultat total de 10 (4+3+3). Son action de concentration psychique est couronnée de succès et Zim se tord de douleur.

Conduite
(avancée, opérateur), **Agilité**

Groupes de compétences : véhicules antigrav, marcheurs, véhicules terrestres.

Cette compétence permet de conduire autos, camions, Land Speeders et autres véhicules terrestres ou antigrav. Une conduite normale ne nécessite aucun test. Toutefois, en cas de terrain accidenté, de vitesse excessive ou de manœuvres audacieuses, le MJ sera en droit de vous demander un test. Lors d'une course-poursuite, les différents conducteurs effectuent des tests de Conduite opposés.

Un test de Conduite s'effectue habituellement au moyen d'une demi-action, mais certaines manœuvres nécessiteront plus ou moins de temps.

Connaissances générales
(avancée, investigation), **Intelligence**

Groupes de compétences : Adeptus Arbites, Administratum, Credo impérial, culte de la Machine, Ecclésiarchie, Garde Impériale, guerre, Imperium, pègre, technologie. D'autres seront envisageables à la discrétion du MJ.

Cette compétence vous permet de vous souvenir des habitudes, institutions, traditions, personnalités et superstitions d'un monde, d'un groupe culturel, d'une organisation ou d'une race. Elle ne reflète pas un savoir lié à l'enseignement (c'est le domaine de Connaissances scholastiques) ou à d'obscurs sujets tabous (cela relève des Connaissances interdites), mais un ensemble d'expériences acquises sur le tas, en grandissant ou lors de voyages.

097-110-Chapitre 3.indd 101 29/08/08 16:57:44

Véhicules de l'Imperium

L'Imperium abrite un très large éventail de véhicules, des charrettes à bras les plus primitives aux puissants cuirassés de classe Emperor. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de véhicules sur lesquels les acolytes risquent de tomber dans Dark Heresy.

Bêtes de monte

On trouve au travers de la galaxie un nombre incroyable de créatures que montent les hommes. La plus courante est bien entendu le cheval, qui s'est répandu dans l'univers en même temps que l'homme. De nombreuses planètes dépendent de tels animaux, notamment les planètes sauvages et les agri-mondes.

Motos

Les motos sont très répandues dans l'ensemble de l'Imperium, qu'il s'agisse de modèles réservés aux civils ou de véhicules lourdement armés et blindés. Une moto est conçue pour un conducteur et son équipement, mais un passager peut également y prendre place si la selle le permet.

Chasseurs

Les chasseurs sont des appareils légers, souvent capables de passer en orbite basse. Ils sont conçus pour la guerre et équipés d'armes lourdes. De fait, ils affichent une apparence très intimidante, ce qui peut se révéler utile lors de négociations délicates. La plupart ne peuvent cependant embarquer qu'un équipage réduit et une poignée de passagers.

Chimères

Le vaisseau blindé de type Chimère est un transport de troupes, mais également un appareil de soutien léger destiné aux organisations militaires et paramilitaires de l'Imperium. Il dispose d'un bon blindage, de diverses armes lourdes et peut emporter une douzaine de passagers en plus de ses trois membres d'équipage.

Navettes Aquila

La navette Aquila est généralement utilisée par la Marine Impériale pour transporter dignitaires, officiels et personnalités entre les planètes et les vaisseaux stationnés en orbite. Ce véhicule tire son nom de l'aquila de l'Imperium estampée sur les ailes et la coque. Il n'a aucune faculté de vol interplanétaire, mais constitue une parfaite navette légère, confortable et décorée avec goût, qui ravit les officiels et leurs escortes. Elle peut accueillir sept passagers et un pilote.

En réussissant un test de Connaissances générales, vous vous souviendrez des grandes lignes traitant d'un sujet donné. Chaque degré de réussite confère cependant une information supplémentaire, à la discrétion du MJ.

Adeptus Arbites : connaissances des diverses branches et sectes de l'Arbites, dont la hiérarchie et les procédures classiques.

Administratum : grandes lignes du fonctionnement et des règles de l'Administratum.

Credo impérial : connaissance des rites et pratiques du culte impérial, des observances liées à l'Empereur et des saints les plus célèbres.

Culte de la Machine : aperçu général des symboles et pratiques du Mechanicus, ainsi que les formes de salut officielles et l'identification des grades.

Ecclésiarchie : aperçu de la hiérarchie du culte de l'Empereur, ses grades, formes de salut et pratiques générales.

Garde Impériale : grandes lignes en matière de hiérarchie, logistique et structure de la Garde Impériale, ainsi que ses pratiques les plus courantes, tactiques et stratégiques.

Guerre : connaissance des grandes batailles, des célèbres héros et officiers, sans oublier les plus grands stratagèmes.

Imperium : connaissance des secteurs, segmentae et mondes les plus célèbres de l'Imperium.

Pègre : connaissance du crime organisé et des groupes séditieux au sein de l'Imperium.

Technologie : connaissance des litanies et rites les plus simples permettant d'apaiser les esprits de la machine.

L'utilisation de la compétence Connaissances générales prend moins d'une fraction de seconde. Soit vous êtes au courant de quelque chose, soit vous ne l'êtes pas.

Connaissances interdites

(avancée, investigation), **Intelligence**

Groupes de compétences : Adeptus Mechanicus, archéotechnologie, Bibliothèque Interdite, cultes, démonologie, hérésie, Inquisition, mutants, ordos, psykers, Warp et xenos. D'autres seront envisageables à la discrétion du MJ.

Cette compétence regroupe les connaissances périlleuses et souvent hérétiques glanées depuis les nombreuses sources hétérodoxes dont disposent parfois les acolytes. Elle reflète un mélange de connaissances universitaires et générales réunies sur le tas. La simple possession de cette compétence suffit souvent à finir entre les mains de l'Inquisition, si bien qu'un personnage doit prendre garde lorsqu'il révèle de telles informations.

En réussissant un test de Connaissances interdites, vous vous souviendrez des grandes lignes traitant d'un sujet donné. Chaque degré de réussite confère cependant une information supplémentaire, à la discrétion du MJ.

Un personnage qui apprend cette compétence au cours du jeu ou qui s'en sert pour mieux cerner les mystères de la galaxie prend le risque de gagner des points de Corruption ou de Folie, à la discrétion du MJ (selon le danger que constitue le renseignement).

Adeptus Mechanicus : aperçu des disciples du Dieu-Machine, dont leurs observances, croyances et philosophie.

Archéotechnologie : connaissances des grandes œuvres technologiques du passé et notions de leur fonction.

Bibliothèque Interdite : connaissances secrètes de la Bibliothèque Interdite, de son contenu, de ses étranges travaux et des indicibles choses hâves et imberbes qui y travaillent.

Cultes : connaissance des plus célèbres cultes impériaux, sans oublier certaines de leurs sectes et cabales dissidentes.

Démonologie : terribles connaissances de certaines des entités connues du Warp et de leurs diverses manifestations.

Hérésie : désagréable aperçu des actes et pratiques hérétiques aux yeux de l'Imperium.

Inquisition : grandes lignes (souvent basées sur des ouï-dire et rumeurs) de la plus terrible et secrète des organisations.

Mutants : couvre l'étude des cas de mutations stables et instables et de certains de leurs résultats les plus malheureux.

Ordos : Malleus, Hereticus ou Xenos, au choix ; confère des connaissances un peu plus spécialisées sur les pratiques de cet ordo en particulier.

Psykers : permet d'identifier les signes des psykers, ainsi que les fruits de leurs pouvoirs et l'étendue de leurs capacités.

Warp : aperçu du fonctionnement du Warp, dont ses liens avec l'espace réel et son influence sur les voyages stellaires.

Xenos : connaissance des espèces xenos les plus courantes de l'Imperium.

097-110-Chapitre 3.indd 102 29/08/08 16:57:51

L'utilisation de la compétence Connaissances interdites prend moins d'une fraction de seconde. Soit vous êtes au courant de quelque chose, soit vous ne l'êtes pas, mais les conséquences de vos découvertes risquent de peser sur votre âme pour le restant de vos jours…

Connaissances scholastiques
(avancée, investigation), **Intelligence**

Groupes de compétences : animaux, archaïque, astromancie, bureaucratie, chimie, Credo impérial, cryptologie, héraldique, jugements, légendes, numérologie, occulte, philosophie et Tactica Imperialis. D'autres seront envisageables à la discrétion du MJ.

Cette compétence vous offre des connaissances en un domaine précis. Un test couronné de succès vous permet de vous rappeler de faits pertinents et (à condition d'avoir accès aux installations et ressources adéquates) d'effectuer des recherches. Cette compétence simule un savoir bien supérieur à ce que peut offrir Connaissances générales et nécessite de longues études.

On effectue un test de Connaissances scholastiques pour identifier un objet, une créature ou un lieu relevant de votre champ de compétence. Un test couronné de succès en rapport avec un sujet lié à votre spécialité en révèle les grandes lignes. Chaque degré de réussite permet cependant d'affiner vos connaissances.

Degrés de réussite	Résultat
0	Révèle les informations de base connues de tous ceux ayant suivi la même formation que vous.
1	Révèle des informations peu connues, même parmi vos pairs.
2	Révèle des informations obscures, connues d'une poignée d'érudits seulement.
3+	Révèle des informations extrêmement rares, connues d'une poignée d'experts seulement.

En certains domaines, Connaissances scholastiques empiète sur Connaissances générales et Connaissances interdites, mais elle se traduit toujours par un niveau d'étude bien plus élevé. Ainsi, un personnage ayant Connaissances générales (Credo impérial) saisira la teneur des prières et rituels quotidiens du Credo, mais un individu ayant Connaissances scholastiques (Credo impérial) saura dire pourquoi il existe de tels rituels et comment ils ont évolué au fil des millénaires.

Pour se souvenir d'un détail précis, un test de Connaissances scholastiques prend moins d'une fraction de seconde. Soit vous êtes au courant de quelque chose, soit vous ne l'êtes pas. En revanche, les recherches demandent plus de temps (encore faut-il que vous disposiez des ressources nécessaires). Vous avez droit à un test de Connaissances scholastiques toutes les 1d10 heures. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre VII : Règles du jeu**.

Animaux : connaissance de la classification des animaux et des propriétés de nombreux types de créatures pourvues d'un semblant de conscience.

Archaïque : connaissance du passé trouble de l'Imperium et de la façon dont les millénaires ont changé le visage de l'humanité.

Astromancie : connaissance des étoiles, des corps célestes et de la nature des mondes, accompagnée d'une connaissance théorique de l'utilisation des télescopes, astrolabes, etc.

Bureaucratie : connaissance de la gestion des gouvernements (plus particulièrement de l'Administratum), de leurs diverses formes, branches et grandes lignes politiques.

Chimie : connaissances des substances chimiques, de leurs applications alchimiques et de leur utilisation dans l'Imperium.

Credo impérial : connaissance des rituels de l'Ecclésiarchie, de la construction des temples et des points les plus délicats de la liturgie. Peut être utilisé pour mener les rituels.

Cryptologie : connaissance des codes, messages, langages secrets et clés numériques. Permet de casser un code ou d'en créer un.

Héraldique : aperçu des principes de l'héraldique ; connaissance des couleurs, sceaux et objets héraldiques courants utilisés dans l'Imperium.

Jugements : connaissance des sanctions pour les nombreux crimes et hérésies punissables selon le droit impérial.

Légendes : connaissance des grandes histoires d'antan, comme la terrible Hérésie d'Horus et le Moyen Âge Technologique.

Numérologie : connaissance des propriétés mystérieuses des chiffres, de la théorie de la Catastrophe à la litanie Sadleirian.

Occulte : connaissance des rituels, théories et superstitions, ainsi que des utilisations mystiques connues des objets occultes.

Philosophie : connaissance des théories de pensée, de croyance et de critique. Peut être utilisé à des fins de débats, mais également pour produire des œuvres philosophiques.

Tactica Imperialis : bases en matière de Tactica Imperialis, mais également de théories militaires, déploiement de troupes et techniques de combat. Peut être utilisé pour préparer une bataille ou déduire l'issue probable d'une guerre.

Contorsionniste
(base, mouvement), **Agilité**

Cette compétence permet de se libérer de ses liens, de se glisser dans un espace étroit ou de se défaire de chaînes.

Se défaire de liens
Lorsque vous tentez de vous défaire de vos liens, quels qu'ils soient, effectuez un test de Contorsionniste, la difficulté dépendant de l'Intelligence de la personne qui vous a attaché. Si son Intelligence est supérieure à votre caractéristique d'Agilité, le test est Difficile (–20). D'autres paramètres pourront réduire ou augmenter la difficulté, qu'il s'agisse de simples menottes ou de manchettes de coercition d'arbitrator, ou encore que vous ayez été attaché à la hâte ou que votre ravisseur ait pris le temps de vous ligoter.

Se dégager d'une saisie
Lorsque vous êtes saisi en combat, vous pouvez recourir à la compétence Contorsionniste pour vous dégager. Effectuez un test de Contorsionniste opposé à un test de Force de votre adversaire. Si vous le remportez, vous vous dégagez ; dans le cas contraire, vous restez saisi.

Se glisser dans un espace étroit
Vous pouvez effectuer un test de Contorsionniste pour vous glisser dans un espace très étroit, qu'il s'agisse des barreaux de votre cellule, d'un éboulement vous bloquant le passage ou des gaines de ventilation d'un space hulk. La difficulté du test dépend tout simplement de l'étroitesse du passage. Bien évidemment, le MJ est libre de décréter que le passage est tout simplement trop étroit et qu'il est impossible de s'y faufiler (faites preuve de bon sens). Un succès permet de passer sans encombre, un échec signifiant que le passage est trop étroit. Si vous ratez le test d'au moins 5 degrés, vous êtes coincé ! Vous devez alors effectuer (et réussir) un nouveau test de Contorsionniste ou attendre que vos camarades vous tirent, lubrifient le passage, etc.

La plupart des tests de Contorsionniste demandent 1 minute, chaque degré de réussite permettant cependant de réduire ce laps de temps de 10 secondes.

On se dégage d'une saisie en plein combat au moyen d'une action complète.

097-110-Chapitre 3.indd 103 29/08/08 16:57:59

Déguisement
(base), **Sociabilité**

Cette compétence vous permet de dissimuler votre véritable apparence. Vêtements, maquillage, accessoires et prothèses sont bien souvent la clé d'un déguisement réussi, tout comme l'attirail des plus radicaux que constituent la chirurgie plastique, les implants bioniques et la polymorphine. Il est également possible de se faire passer pour un membre du sexe opposé ou d'une autre race, et même pour une personne précise, même si tout ceci est plus dur à mettre en place. Souvent, votre test de Déguisement sera opposé à un test de Psychologie de votre adversaire.

Le temps demandé pour façonner votre déguisement dépend bien évidemment de sa complexité. En règle générale, il faut 1 minute au moins pour revêtir un déguisement simple.

Démolition
(avancée, artisanat), **Intelligence**

La compétence Démolition permet de provoquer des explosions sans vous faire sauter au passage ! Elle permet de poser des engins explosifs et de désamorcer les bombes, mais aussi de manipuler et de fabriquer des explosifs. Cette compétence regroupe les engins explosifs que l'on pose ou règle, pas ceux que l'on jette en direction de ses ennemis.

Fabrication
Avec le temps et le matériel nécessaire, cette compétence vous permettra de créer un engin explosif de A à Z, ou encore de trafiquer un objet normal afin qu'il explose. La difficulté du test varie selon le temps et les pièces dont vous disposez. Trafiquer une grenade à fragmentation dans le but de la faire exploser au moment où on la dégoupille est chose facile, mais fabriquer une bombe à fusion à partir de bouts de ferraille est une autre affaire. Habituellement, la fabrication d'explosifs se conforme aux règles de création d'objets de la **page 98**.

Pose
Les engins explosifs comme les charges de démolition, les bombes à fusion et les grenades antichars sont beaucoup plus efficaces une fois posés contre leur cible. La pose de tels explosifs passe cependant par un test de Démolition. En cas de succès, vous posez convenablement l'explosif, le mécanisme et les conditions de déclenchement étant laissés à votre entière discrétion. Parmi les systèmes de mise à feu possibles, on trouve minuteurs, mèches, détecteurs de mouvements et télécommandes. En cas d'échec, vous croyez avoir posé l'engin normalement, mais il n'explose pas. Enfin, si vous obtenez au moins 5 degrés d'échec, vous déclenchez accidentellement une explosion.

Vous pouvez augmenter la difficulté du test, pour accroître par exemple le temps de pose nécessaire pour placer la bombe dans un endroit plus vulnérable. Les dégâts infligés augmentent alors de +2 par cran de difficulté supplémentaire ou minute supplémentaire passée à poser l'explosif.

Pour chaque degré de réussite obtenu au test de Démolition, il est plus difficile de détecter et de désamorcer la bombe. Notez le nombre de degrés de réussite obtenus lorsque vous posez un engin explosif, car il vous servira dans le cadre des tests de Démolition opposés visant à découvrir ou désamorcer la bombe.

Désamorçage
Un personnage peut également s'appuyer sur cette compétence pour désamorcer une bombe. Pour y parvenir avant qu'elle n'explose, vous devez réussir un test de Démolition opposé au test de Démolition de celui qui l'a posée. En cas de réussite, vous la désamorcez à temps. En cas d'échec, vous n'y arrivez pas. Ceci dit, à moins de produire un échec catastrophique, vous pouvez retenter votre chance au cours du round suivant, du moins si vous avez encore du temps devant vous. Si vous échouez d'au moins 5 degrés, vous déclenchez une explosion accidentelle.

Un test de Démolition visant à poser ou désamorcer un engin explosif s'effectue au moyen d'une action complète. Un test visant à fabriquer un explosif prend au moins 1 minute (souvent plus) en fonction de la complexité du mécanisme.

Déplacement silencieux
(base), **Agilité**

Cette compétence vous permet de vous déplacer sans faire le moindre bruit. La difficulté dépend de la surface sur laquelle vous marchez (verre brisé, brindilles, graviers, etc., étant capables d'alerter vos adversaires). Un test de Déplacement silencieux est toujours opposé à la Vigilance de votre adversaire (ou à la moitié de sa Perception s'il n'a pas la compétence Vigilance).

Un test de Déplacement silencieux s'effectue généralement au moyen d'une action gratuite dans le cadre d'une action de mouvement.

Dissimulation
(base), **Agilité**

La compétence Dissimulation vous permet de vous cacher. Mais pour l'utiliser, il est indispensable que votre environnement vous offre matière à vous dissimuler, qu'il s'agisse d'arbres, de murs, de bâtiments, de brume ou d'ombres. Dans le cas contraire, le test échoue automatiquement. Le test de Dissimulation est toujours opposé à un test de Vigilance de votre adversaire (ou à la moitié de sa Perception s'il n'a pas la compétence Vigilance). Vous n'effectuez pas de test de Dissimulation pour vous cacher, seulement si l'on vous cherche. Si vous le remportez, nul ne vous remarque.

Si vous restez parfaitement immobile, vous bénéficiez d'un bonus de +10 au test.

Un test de Dissimulation s'effectue généralement au moyen d'une demi-action.

Dressage
(avancée), **Intelligence**

Cette compétence est utilisée pour monter des animaux domestiques.

Elle permet aussi de soigner et de maîtriser les animaux domestiques comme les molosses, chevaux, grox, etc. L'alimentation et les soins de base ne nécessitent aucun test. En revanche, on effectuera un test pour remarquer le développement d'une maladie ou des signes de gêne, ainsi que pour les soins spéciaux (préparer une monture à défiler, par exemple).

Cette compétence sert également à dresser les animaux, à leur apprendre quelques tours et à obéir à des ordres simples. Dresser un animal demande beaucoup de temps. Ainsi, un test devra être effectué une fois par semaine de dressage. Un test couronné de succès permet d'apprendre un tour simple, mais il en faut trois pour un tour un peu plus difficile et dix pour un tour vraiment étonnant. Monter la garde, aller chercher un objet et attaquer comptent parmi les tours les plus courants.

Dressage permet aussi de s'attirer la sympathie d'un animal. Les animaux domestiques sont toujours bienveillants à votre égard. En revanche, les animaux sauvages et ceux qui sont entraînés pour se montrer hostiles (comme les chiens d'attaque) pourront être calmés au moyen d'un test. Le MJ pourra imposer un malus pour les animaux particulièrement fidèles ou méchants.

Cette compétence n'est d'aucune utilité pour les animaux cybernétiques comme les familiers, même s'ils ressemblent à s'y méprendre à des animaux normaux.

Le temps consacré à un test de Dressage est variable selon les intentions du personnage. Le dressage d'un animal prend au moins une semaine bien remplie ; tenter de rendre un animal amical demande une action complète.

097-110-Chapitre 3.indd 104 29/08/08 16:58:05

Duperie
(base, interaction), **Sociabilité**

La compétence Duperie permet d'arnaquer les gens et de leur mentir. Effectuez un test lorsque vous souhaitez convaincre votre interlocuteur de quelque chose qui n'est pas forcément vrai, le duper, l'escroquer ou l'induire en erreur. Inutile d'effectuer un test de Duperie chaque fois que vous mentez à un PJ ; recourez-y seulement lorsque vous souhaitez lui faire changer d'avis ou le convaincre de quelque chose.

Un test de Duperie peut affecter un nombre de cibles égal à votre bonus de Sociabilité, mais celles-ci doivent être en mesure de vous voir et de vous entendre distinctement et, bien évidemment, de vous comprendre. Duperie est habituellement opposée à Psychologie.

Un test de Duperie demande généralement 1 minute.

Enquête
(base, investigation), **Sociabilité**

La compétence Enquête permet de dénicher des rumeurs, secrets et informations protégées en posant des questions, en payant des tournées, mais également en observant et en écoutant. Il y a deux façons d'utiliser cette compétence. La première, la plus répandue, consiste à réunir des informations sur la situation locale. Un test couronné de succès révèle les grandes lignes, le niveau de détail et la qualité des informations se resserrant selon le nombre de degrés de réussite obtenus.

Mais Enquête peut également être utilisée sur le principe d'une compétence d'investigation, lorsque vous cherchez un fait ou renseignement précis. Pour plus de détails sur l'investigation, reportez-vous au **Chapitre VII : Règles du jeu**.

Un test d'Enquête demande généralement 1 heure environ, mais les circonstances pourront réduire ou allonger ce délai.

Escalade
(base, mouvement), **Force**

On utilise cette compétence pour gravir ou descendre une surface abrupte. Ce type de surface regroupe les murs dépourvus de prises, les surplombs et autres obstacles donnant du fil à retordre. En règle générale, un test d'Escalade couronné de succès vous permet de monter ou de descendre à la moitié de votre vitesse de déplacement. Notez que des circonstances particulièrement défavorables peuvent vous imposer des malus. Pour plus de détails, reportez-vous au **Chapitre VII : Règles du jeu**.

Un test d'Escalade s'effectue au moyen d'une action gratuite.

Escamotage
(avancée), **Agilité**

Cette compétence permet de faire disparaître des objets de vos mains, de faire les poches de quelqu'un ou encore de réaliser des tours de passe-passe au moyen de pièces et de cartes. Plus l'objet en question est petit, plus il est facile de l'escamoter, ce que reflète la difficulté fixée par le MJ. Le plus souvent, votre test d'Escamotage sera opposé à la Vigilance de votre adversaire (ou à la moitié de sa Perception s'il n'a pas la compétence Vigilance).

Vous pouvez également vous servir d'Escamotage à la place de Jeu pour cacher des cartes dans vos manches ou subtiliser des dés. Pour plus de précisions, reportez-vous à la description de la compétence Jeu.

En règle générale, on utilise Escamotage au moyen d'une demi-action. Vous pouvez effectuer un test d'Escamotage au moyen d'une action gratuite, mais vous aggravez alors la difficulté de –10.

Esquive
(base, combat), **Agilité**

Une fois par round, cette compétence vous permet d'annuler une attaque au corps à corps ou à distance vous visant et couronnée de succès. Si vous remportez le test, vous ne subissez pas de dégâts. Pour plus de détails sur l'Esquive, reportez-vous au **Chapitre VII : Règles du jeu**.

Un test d'Esquive est une réaction.

Évaluation
(base, investigation), **Intelligence**

Cette compétence permet de déterminer la valeur approximative d'objets courants, mais également des archéotechnologies et autres œuvres d'art. Un test couronné de succès révélera le prix de vente de l'objet et peut-être des informations le concernant. Dans la mesure où un échec peut conduire à une évaluation erronée, il vaut mieux que le MJ effectue le test en secret et dise au joueur ce que son personnage croit avoir déduit.

En règle générale, l'estimation d'un objet demande au moins 1 minute, mais le MJ pourra attribuer un bonus si le personnage prend son temps, ou un malus s'il se précipite.

Expression artistique
(avancée), **Sociabilité**

Groupes de compétences : chanteur, conteur, danseur et musicien. D'autres seront envisageables à la discrétion du MJ.

On utilise la compétence Expression artistique pour divertir ou subjuguer une foule de spectateurs. Elle permet de gagner de l'argent, un peu comme Métier. De plus, en certaines circonstances, elle peut se substituer à d'autres compétences.

Représentation charmante : vous pouvez effectuer un test d'Expression artistique (conteur) ou d'Expression artistique (chanteur) Assez difficile (–10) à la place d'un test de Charisme pour gagner un public à votre cause, afin qu'il réagisse plus favorablement à vos demandes.

Représentation ensorcelante : vous pouvez effectuer un test d'Expression artistique (musicien) ou d'Expression artistique (chanteur) Assez difficile (–10) à la place d'un test de Baratin, afin de séduire et distraire votre public pendant quelques instants. Cette option observe les règles régissant la compétence Baratin.

Le temps consacré à un test d'Expression artistique est très variable et va du court poème à l'interminable opéra.

Filature
(avancée), **Agilité**

Cette compétence vous permet de suivre un individu ou un véhicule sans vous faire remarquer. Elle diffère de Dissimulation dans le sens où vous vous déplacez tout en tentant de rester caché, passant d'un abri à un autre ou, quand cela n'est pas possible, en faisant mine de faire autre chose, comme lire une tablette de données, examiner une affiche, etc. Votre test de Filature est toujours opposé au test de Vigilance de votre adversaire (ou à la moitié de sa Perception s'il n'a pas la compétence Vigilance).

Un seul test de Filature suffit pour suivre votre adversaire sans vous faire remarquer pendant 1 minute.

Fouille
(base), **Perception**

On utilise cette compétence lorsque l'on fouille une zone pour y trouver des objets, des indices et tout ce qui pourrait y être caché. Fouille est différente de Vigilance ; en effet, un test de Vigilance est effectué de manière passive, lorsque survient un danger ou lorsque vous remarquez un détail par inadvertance. Avec Fouille, on inspecte activement une zone.

097-110-Chapitre 3.indd 105 29/08/08 16:58:12

Un test de Fouille permet de couvrir une petite pièce ou zone. Quand un objet ou individu est délibérément caché, votre test de Fouille est opposé au test de Dissimulation de votre adversaire.

Selon la zone examinée, un test de Fouille prend un minimum de 5 minutes.

Interrogatoire
(avancée, investigation), **Force Mentale**

La meilleure arme de l'arsenal d'un inquisiteur est l'interrogatoire, la capacité de soutirer des informations de premier choix à un sujet récalcitrant. La frontière qui sépare l'interrogatoire et la torture est cependant mince. Dans le cas de la torture, le supplicié a tendance à révéler ce que son bourreau souhaite entendre. En revanche, un bon interrogateur recueillera les pires secrets d'un individu en utilisant tout un assortiment d'outils, de sérums et de techniques.

Le matériel utilisé, les circonstances et l'environnement permettront au MJ d'appliquer tous les modificateurs qu'il jugera utiles. Effectuez un test opposé mettant en jeu votre compétence Interrogation contre la Force Mentale de l'adversaire. Si vous le battez, vous obtenez de lui une réponse, plus une par degré de réussite. Mais si votre adversaire l'emporte, vous ne réussissez pas à lui tirer les vers du nez. En cas d'échec sérieux, votre travail est bâclé et le sujet subit 1d10 + votre bonus de Force Mentale points de dégâts. Si vous ratez le test d'au moins 5 degrés, vous lui infligez tout autant de dégâts, mais le sujet bénéficie d'un bonus de +30 aux tests de Force Mentale visant à résister à Interrogatoire.

Pour chaque test d'Interrogatoire, qui nécessite 1d5 heures, la cible encaisse 1 niveau de Fatigue.

Intimidation
(base, interaction), **Force**

On effectue un test d'Intimidation lorsque l'on souhaite effrayer un individu ou le contraindre à faire quelque chose. Inutile en revanche d'y recourir à chaque fois que vous formulez des menaces. En règle générale, Intimidation se base sur la Force, mais les menaces les plus subtiles, comme le chantage, pourront s'appuyer sur l'Intelligence ou la Sociabilité, à la discrétion du MJ. Plus vous obtenez de degrés de réussite, plus votre adversaire est effrayé.

Un test d'Intimidation peut affecter un nombre de cibles égal à votre bonus de Force, Intelligence ou Sociabilité (selon la caractéristique utilisée), mais celles-ci doivent être en mesure de vous voir et de vous entendre distinctement et, bien évidemment, de vous comprendre.

Un test d'Intimidation s'effectue au moyen d'une action complète.

Intrusion
(avancée), **Agilité**

Cette compétence permet de se défaire des serrures et autres systèmes de sécurité. La difficulté du test dépend de la qualité de l'ouvrage. En règle générale, un test suffit, mais les systèmes les plus complexes nécessiteront plusieurs tests ou degrés de réussite.

Un test d'Intrusion demande 1 minute, chaque degré de réussite réduisant ce délai de 10 secondes.

Jeu
(base), **Intelligence**

Cette compétence permet de jouer aux jeux de hasard, comme les jeux de cartes et les grossiers (et souvent violents) jeux de dés que pratiquent les classes populaires. Chacun des participants mise la même somme et effectue un test de Jeu opposé. Celui qui obtient le plus grand nombre de degrés de réussite (ou le plus petit nombre de degrés d'échec) remporte le pot. Vous pouvez bien évidemment faire exprès de perdre (automatique).

Vous pouvez également utiliser Escamotage à la place de Jeu pour dissimuler des cartes dans vos manches ou subtiliser les dés. En cas de réussite, vous bénéficiez d'un bonus de +20 au test de Jeu. Mais si vous ratez le test d'au moins 5 degrés d'échec, votre supercherie est révélée et vous risquez d'en subir les conséquences…

Un test de Jeu peut couvrir une simple partie de cartes comme une journée entière passée à jouer.

Langage secret
(avancée), **Intelligence**

Groupes de compétences : acolytes, Administratum, Ecclésiarchie, militaire, rue et technologique. D'autres seront envisageables à la discrétion du MJ.

Cette compétence permet de parler et de comprendre une langue particulièrement obscure connue d'un corps de métier, d'une organisation ou d'une classe. Les langages secrets ressemblent plus à des codes qu'à de vraies langues. En utilisant certains signifiants, langages corporels et mots codés, les utilisateurs s'expriment dans une langue tout en utilisant un langage secret qui donne un sens beaucoup plus profond à leurs paroles ou qui leur permet de transmettre rapidement une grande quantité d'informations. En temps normal, un test de compétence n'est pas nécessaire si tous les protagonistes connaissent le langage secret. Cependant, en certaines circonstances (dans une rue bruyante, au plus fort d'une bataille, etc.), le MJ pourra exiger quelques tests. Les groupes d'acolytes peuvent développer un langage codé propre à leur cellule ; il s'agit alors de la compétence Langage secret (acolytes).

Acolytes : série de phrases codées et d'inflexions que seuls comprennent les membres d'une même cellule. Notez bien que chacune a sa propre version de ce langage.

Administratum : série d'acronymes, jargons et procédures administratives utilisés par l'Administratum. Notez qu'il s'agit d'un interminable langage.

Ecclésiarchie : langage allégorique empli de métaphores étranges et s'appuyant sur une forme très spécialisée de haut gothique.

Militaire : assortiment de phrases codées, de jargon et de références à d'anciennes batailles, et un nombre surprenant de termes désignant la mort.

Rue : dialecte de bas gothique utilisé par les couches les plus populaires de la société impériale incluant un méli-mélo de termes d'argot très bigarrés.

Technologique : la Lingua Technis de l'Adeptus Mechanicus incluant jargon, système binaire et, parfois, ondes sonores en haute ou basse fréquence.

Un test de Langage secret s'effectue habituellement au moyen d'une action gratuite.

097-110-Chapitre 3.indd 106 29/08/08 16:58:19

Langue
(avancée), **Intelligence**

Groupes de compétences : bas gothique, dialecte des ruches, dialecte spatial, dialecte tribal, et haut gothique. D'autres seront envisageables à la discrétion du MJ.

Cette compétence permet tout simplement à deux individus de communiquer par le biais d'une langue commune. Bien que les peuples de l'Imperium soient très dispersés, une langue officielle les unit : le bas gothique. Toutefois, chaque monde a ses dialectes locaux et singularités, voire sa propre langue. En temps normal, aucun test de Langue n'est requis si tous les interlocuteurs connaissent le même langage.

Bas gothique : langage commun de l'Imperium.

Dialecte des ruches : forme de bas gothique propre à chaque ruche.

Dialecte spatial : code, argot et idiome propres à chaque vaisseau.

Dialecte tribal : langue primitive que parlent les autochtones d'une planète.

Haut gothique : langage de la noblesse, du droit impérial et de la liturgie de l'Ecclésiarchie.

Un test de Langue s'effectue généralement au moyen d'une action gratuite.

Lecture sur les lèvres
(avancée), **Perception**

Cette compétence permet de capter les conversations qui ne se situent pas à portée de voix. Pour y recourir, vous devez clairement distinguer la bouche de l'individu qui parle et bien évidemment comprendre sa langue. La distance est le paramètre le plus important. Plus le sujet est éloigné, plus le test est difficile. La difficulté de base est Moyenne (+0), mais elle augmente d'un cran par tranche de 10 mètres. Notez bien que l'équipement qui bonifie la vue annulera ce malus et pourra même offrir un bonus.

Un test couronné de succès révèle la teneur de la conversation et permet de dire si la personne parle du temps, des nouveaux droits de douane des spatiodocks, etc. Chaque degré de réussite dévoile de nouveaux détails.

Un test de Lecture sur les lèvres s'effectue au moyen d'une action complète, mais vaut tant que parle la cible.

Logique
(base, investigation), **Intelligence**

La logique représente vos capacités mathématiques et vous permet de résoudre les problèmes qui se présentent à vous. Les tests de Logique permettent de déchiffrer des codes ou de résoudre les équations les plus épineuses. Les technoprêtres y recourent aussi dans le cadre des rituels mathématiques dont ils se servent avec les machines. Notez bien qu'il s'agit d'une compétence purement théorique, Technomaîtrise étant son pendant pratique.

Un test de Logique demande généralement 1 minute de réflexion, mais les problèmes les plus difficiles exigent bien évidemment plus longtemps.

Communiquer sans langage

Étant donné la taille de l'Imperium, les PJ risquent fort de croiser la route de xenos qui n'ont jamais bénéficié des gloires de l'Empereur et ignorent la langue des élus. Si beaucoup d'acolytes se limitent bien souvent à accueillir les xenos à grand renfort de tirs de bolter, il est parfois nécessaire de communiquer. Dans de telles circonstances, un personnage va devoir exécuter un véritable travail de pantomime pour se faire comprendre. Il effectuera ainsi un test de Sociabilité alors que la cible réalisera un test d'Intelligence. De toute évidence, les phrases telles que : « Derrière vous ! » seront facilement comprises, mais toute autre précision sera sans doute difficile à exprimer. Chaque degré de réussite obtenu au test de Sociabilité confère à la cible un bonus de +10 au test d'Intelligence auquel elle a droit pour tenter de comprendre ce que raconte l'acolyte. Si ce dernier rate son test, le message est incompréhensible. Si la cible rate son test d'Intelligence, elle se méprend sur la teneur du message, ce qui peut sérieusement compromettre l'issue de la scène.

Marchandage
(base), **Sociabilité**

On utilise cette compétence pour négocier des marchés et obtenir de meilleurs prix en matière de biens et de services. Dans le cadre de la vie quotidienne, lorsque l'on marchande le prix d'un beau jeu de tarots au bazar ou lorsque l'on souhaite échanger des cigalhos contre de la nourriture dans le quartier cellulaire d'un arbitrator, un seul test suffit. Cependant, pour les transactions plus importantes, comportant par exemple des risques pour une partie, menées en des circonstances périlleuses ou impliquant une grande quantité de trônes (comme la négociation de la prime fixée pour la tête d'un dangereux xenos), le MJ pourra exiger un test opposé, les deux parties recourant alors à la compétence Marchandage. En gros, un succès permet de réduire le prix d'un objet de 10 %, +5 % par succès supplémentaire.

Un test de Marchandage type demande 5 minutes environ, mais les affaires les plus délicates et les négociations les plus complexes s'étalent souvent sur une durée plus longue, à la discrétion du MJ.

Medicae
(avancée), **Intelligence**

Cette compétence permet de traiter les blessures en refermant les plaies et en rétablissant l'équilibre des humeurs du corps. Il existe deux grandes formes d'utilisation de Medicae : les premiers secours (visant à s'occuper de camarades blessés) et les soins intensifs (visant à accélérer le rythme de guérison).

Premiers secours
Globalement, les premiers secours permettent de stabiliser les personnages blessés ou mourants. Un test de Medicae couronné de succès élimine un nombre de points de dégâts égal à votre bonus d'Intelligence à un personnage Légèrement blessé, 1 point de dégâts à un personnage Gravement blessé et 1 point de dégâts critiques à un personnage Mortellement blessé. En cas d'échec, l'état du patient ne s'aggrave pas et il récupère en se conformant au rythme de guérison naturelle. Cependant, si vous obtenez au moins 3 degrés d'échec, un patient Légèrement blessé ou Gravement blessé subira un nouveau point de dégâts ; un personnage n'ayant plus aucun point de Blessures devra alors réussir un test d'Endurance sous peine de mourir.

On ne peut faire appel aux premiers secours qu'une fois par blessure. Il s'agit d'une action complète, pour votre patient et vous.

Soins intensifs
Les soins intensifs accélèrent le processus de guérison. Vous pouvez vous occuper d'un nombre de patients égal à votre bonus d'Intelligence. Pour chaque patient en plus, vous subissez un malus de –10 aux tests de Medicae liés aux soins intensifs. Pour les patients Légèrement blessés, effectuez un test à la fin de chaque journée ; pour les patients Gravement blessés ou Mortellement blessés, effectuez le test à la fin de chaque semaine. En cas de succès, le patient récupère du double des dégâts habituels (dégâts critiques, puis dégâts normaux), auxquels on ajoute 1 point par degré de réussite. En cas

097-110-Chapitre 3.indd 107 29/08/08 16:58:26

d'échec, l'état du patient ne s'aggrave pas et il récupère en se conformant au rythme de guérison naturelle. Cependant, si vous obtenez au moins 3 degrés d'échec, un patient Légèrement blessé ou Gravement blessé perdra un nouveau point de Blessures ; reportez-vous aux règles de Mort subite pour ce qui est des dégâts critiques. Si vous ratez d'au moins 5 degrés d'échec, vos patients perdent 1d10 points de Blessures ; là encore, reportez-vous aux règles de Mort subite pour ce qui est des dégâts critiques.

Métier
(avancée, artisanat), **Divers**

Groupes de compétences : apothicaire (Int), armurier (F), artiste (Ag), cartographe (Ag), copiste (Int), cuisinier (Int), embaumeur (Int), fermier (F), forgeron (F), graveur (Ag), maçon (Ag), marchand (Soc), mineur (F), ouvrier (Int), prospecteur (F), tanneur (F), technomécano (Int), valet (Soc) et voyant (Soc). D'autres seront envisageables à la discrétion du MJ.

Cette compétence signifie que vous connaissez un métier précis. Grâce à elle, vous gagnez votre vie et êtes en mesure de fabriquer des objets correspondants à votre corps de métier. De plus, un test de Métier couronné de succès vous permettra d'identifier le travail d'un artisan précis ou d'en apprendre un peu plus au sujet d'un objet en particulier. Pour plus de précisions sur la création d'objets, reportez-vous à la **page 98**.

Un test de Métier représente habituellement 1 journée de labeur. S'il vise simplement à identifier un objet ou artisan, on l'effectue au moyen d'une action complète.

Apothicaire : mélange et prépare des remèdes à base de plantes.

Armurier : fabrique et entretient armes et armures.

Artiste : produit des œuvres d'art.

Cartographe : prend des mesures précises et trace des cartes.

Copiste : reproduit des textes et manuscrits enluminés ; fait également de faux documents.

Cuisinier : prépare à manger et identifie les aliments.

Embaumeur : traite les cadavres pour les préserver de la corruption.

Fermier : cultive des terres et élève des animaux.

Forgeron : forge le métal.

Graveur : grave motifs, textes et icônes sur divers matériaux.

Maçon : réalise des constructions en pierre.

Marchand : déniche, négocie et vend des marchandises.

Mineur : extrait des minéraux, creuse des mines et identifie les dangers qui leur sont liés.

Ouvrier : évalue, conçoit et construit bâtiments, véhicules, etc.

Prospecteur : trouve et identifie des biens précieux.

Tanneur : prépare et tanne les peaux.

Technomécano : entretient les objets mécaniques et technologiques, souvent sans vraiment comprendre le véritable but de la machine.

Valet : peaufine les apparences, écartes les importuns et pourvoie aux besoins de son employeur avec goût.

Voyant : fait mine de prédire l'avenir.

Natation
(base, mouvement), **Force**

Cette compétence permet de plonger et de nager. En temps normal, aucun test n'est requis. Cependant, si les eaux sont particulièrement agitées ou que l'acolyte nage longtemps, le MJ pourra exiger quelques tests. Pour plus de précisions sur cette compétence, reportez-vous à la partie consacrée à la natation du **Chapitre VII : Règles du jeu**, **page 214**.

Cette compétence part du principe que le personnage essaye de nager dans l'eau, mais dans certains mondes xenos, un acolyte pourra être confronté à des lacs d'acide sulfurique par exemple. La difficulté du test pourra augmenter selon les conditions. Cette compétence ne protège pas le PJ des effets secondaires d'un liquide nocif ou dangereux, si bien qu'il aura tout intérêt à se munir d'une combinaison de protection.

Un test de Natation s'effectue au moyen d'une action gratuite dans le cadre d'une action de mouvement.

Orientation
(avancée), **Intelligence**

Groupes de compétences : stellaire, surface.

On utilise cette compétence lorsque l'on souhaite se servir de cartes, de données techniques, de points de repère et d'une bonne dose d'orientation pour planifier un itinéraire et éviter de se perdre. Un test d'Orientation permet aussi d'estimer le temps de voyage nécessaire en fonction du relief, de la cosmographie, de l'époque de l'année, du climat, etc. En temps normal, un test quotidien suffit pour rester dans la bonne direction, mais le MJ pourra en exiger d'autres selon les circonstances (astres mouvants, tourbillons plasmiques, orages violents, etc.).

Stellaire : permet de naviguer entre les planètes en utilisant des cartes spatiales et des rituels cartomantiques.

Surface : permet de se déplacer à la surface d'une planète en utilisant une logiboussole, une carte ou de simples connaissances géographiques.

Un test d'Orientation représente généralement plusieurs heures passées à tracer un itinéraire, à consulter des cartes et à apporter des corrections, mais il peut prendre moins d'une minute si votre objectif est simplement de savoir où vous vous trouvez.

Pilotage
(avancée, opérateur), **Agilité**

Groupes de compétences : vaisseaux civils, vaisseaux militaires, vaisseaux spatiaux.

La compétence Pilotage permet de prendre les commandes de tout ce qui va du petit vaisseau atmosphérique (comme l'ornithoptère et la navette) aux plus gros vaisseaux spatiaux. En temps normal, piloter un vaisseau ne nécessite aucun test. Toutefois, en cas d'orage violent, de vitesse excessive ou de manœuvres audacieuses, le MJ sera en droit de vous demander un test.

En cas de course-poursuite, les différents pilotes effectuent des tests de Pilotage opposés.

Un test de Pilotage s'effectue habituellement au moyen d'une demi-action, mais certaines manœuvres nécessiteront plus ou moins de temps.

Pistage
(avancée), **Intelligence**

Cette compétence permet de suivre une proie, animale ou autre. Suivre une piste évidente ne nécessite aucun test et se fait sans avoir à ralentir le pas. Toutefois, en certaines circonstances (découlant du climat, de la luminosité ou du relief), le MJ pourra exiger un test de Pistage. La difficulté dépend alors de la qualité des traces et de divers paramètres. Par exemple, une chute de neige toute fraîche rendra la tâche Assez difficile (–10), voire Difficile (–20). Lorsque les traces sont indistinctes, vous devez réduire votre vitesse de déplacement de moitié.

Parfois, vous serez amené à suivre un gibier qui tente de dissimuler ses traces. Dans ce cas, effectuez un test de Pistage opposé à la Dissimulation de votre adversaire.

Enfin, vous pouvez effectuer un test pour déterminer la distance qui vous sépare de votre cible, ses effectifs et son type racial.

Un test de Pistage s'effectue au moyen d'une action gratuite dans le cadre d'une action de mouvement.

097-110-Chapitre 3.indd 108 29/08/08 16:58:34

Psychologie
(base), Perception

Utilisez cette compétence pour vous faire une idée des gens que vous rencontrez, déterminer si l'on vous ment, percevoir les arrière-pensées d'un individu ou estimer la valeur d'autrui. Lorsque vous pensez avoir affaire à un mensonge ou quelque forme de supercherie, effectuez un test de Psychologie opposé à la Duperie de la cible. Si vous obtenez davantage de degrés de réussite que votre adversaire, vous avez le sentiment que quelque chose ne va pas.

Notez bien que la compétence Psychologie n'offre aucune faculté de télépathie et ne saurait être utilisée pour découvrir tous les secrets de la cible. Elle sert simplement à contrer les tentatives de manipulation vous visant via des compétences d'interaction comme Charisme, Duperie et Intimidation.

Psyniscience
(avancée), Perception

On utilise la compétence Psyniscience pour se mettre dans le rythme des flux et reflux du Warp et de l'Immaterium. L'application la plus courante de cette compétence consiste à détecter la présence ou l'absence de démons et autres psykers. Dans ce cas, effectuez un test de Psyniscience. En cas de succès, vos sens s'étendent sur un nombre de mètres égal à votre bonus de Perception, +1d10. Chaque degré de réussite augmente la portée de vos sens de 1d10+BP mètres.

Mais vous pouvez également effectuer un test pour détecter les phénomènes psychiques inhabituels, les zones où l'espace réel a été perturbé, les zones où l'Immaterium semble bloqué, etc. Le MJ pourra effectuer le test en secret selon ce que le psyker peut détecter.

Les résultats des tests de Psyniscience sont résumés sur la table suivante :

Degrés de réussite	Résultat
0	Découvre que l'Immaterium a été perturbé.
1	Emplacement approximatif d'où émane le phénomène.
2+	Emplacement exact de l'individu canalisant ou bloquant l'Immaterium.

On utilise Psyniscience au moyen d'une action complète.

Résistance aux intoxications
(base), Endurance

Que vous dégustiez la meilleure eau-de-vie d'amasec ou le pire tord-boyaux des ruches, vous pouvez utiliser cette compétence pour résister aux effets de l'alcool et des intoxications. Les fêtards les plus expérimentés développent ainsi une certaine tolérance et gardent la tête parfaitement froide lorsque ceux qui les entourent succombent aux effets de leurs plaisirs. Utilisez donc cette compétence dès qu'il vous faut résister aux effets de l'alcool et autres intoxications.

Chaque fois que vous avalez un verre, effectuez un test de Résistance aux intoxications. En cas d'échec, vous encaissez 1 niveau de Fatigue. En cas d'évanouissement, vous restez inconscient pendant un nombre d'heures égal à 1d10 moins votre bonus d'Endurance (pour un minimum de 1 heure). Le MJ peut bien évidemment vous imposer des malus suite à une intoxication.
Un test de Résistance aux intoxications s'effectue au moyen d'une action gratuite ; vous utilisez cette compétence dès lors que vous absorbez un produit intoxicant.

097-110-Chapitre 3.indd 109 29/08/08 16:58:46

Survie
(avancée), Intelligence

Cette compétence permet tout simplement de survivre en pleine nature ou en terrain hostile. Elle regroupe des activités comme la pêche, la chasse, la réalisation d'un feu de camp, la recherche de nourriture, la construction d'un abri improvisé, la localisation d'un lieu sûr, etc. La difficulté du test dépend de l'environnement, sachant qu'il est plus dur de survivre dans un monde mortel perdu que dans un agri-monde impérial.

Si vous ratez votre test de Survie, cela signifie certainement que vous n'avez pas trouvé ce que vous cherchiez, parce que vous en êtes incapable ou parce qu'il n'y a tout simplement rien à trouver. Si vous le ratez d'au moins 5 degrés d'échec, vous allez même jusqu'à vous attirer des ennuis, que ce soit en provoquant un éboulement de terrain, en mettant les pieds dans la tanière d'un ours furieux ou en avalant des baies empoisonnées.

Un test de Survie demande 1 heure environ, chaque degré de réussite réduisant ce délai de 10 minutes. En certaines circonstances, par exemple lorsque vous tentez de vous mettre à l'abri au beau milieu d'une pluie de météorites, la difficulté peut augmenter et le temps requis se réduire à 1 minute.

Technomaîtrise
(avancée), Intelligence

Cette compétence est utile pour réparer des objets mécaniques et comprendre le fonctionnement d'artefacts techniques inhabituels. En temps normal, lorsque vous utilisez un équipement mécanique simple, comme un vox ou un auspex, aucun test n'est nécessaire. En revanche, un test de Technomaîtrise est requis si vous avez affaire à un objet inhabituel, à une défaillance ou encore si les circonstances sont particulièrement difficiles (utilisation d'un auspex en plein orage magnétique, redémarrage d'un vieux système warp après mille ans d'arrêt, etc.).

Technomaîtrise permet également de réparer les objets défectueux ou endommagés, la difficulté dépendant de la complexité de l'objet et des dommages qu'il a subis.

Mais Technomaîtrise peut également servir à créer un objet, même si la compétence Métier adéquate sera plus volontiers utilisée.

Un test de Technomaîtrise visant à cerner le fonctionnement d'un objet demande habituellement 1 minute, mais ce délai peut être allongé ou raccourci en fonction de sa complexité. Un test effectué dans le but de réparer un objet prendra beaucoup plus de temps, à savoir 1 heure moins 10 minutes par degré de réussite.

Vigilance
(base), Perception

La compétence Vigilance permet de déceler les dangers cachés et de remarquer de menus détails. Elle permet entre autres de repérer les embuscades, de détecter les pièges et de distinguer toute menace planant sur vous et vos alliés. Elle ne découle pas d'un seul sens, mais fait appel à chacun d'entre eux ; on peut en quelque sorte la comparer au sixième sens.

Quand on a recours à Vigilance pour repérer un ennemi planqué, le test est toujours opposé. La chose que vous tentez de déceler tient compte d'une difficulté basée sur l'efficacité de son camouflage.

Un test de Vigilance s'effectue généralement au moyen d'une action gratuite en réaction à un événement.

097-110-Chapitre 3.indd 110 29/08/08 16:58:49

IV

TALENTS

Acquisition des talents

•

Groupes de talents

•

Description des talents

Chapitre IV : Talents

« Sers-toi du fruit de ton labeur, car à quoi bon installer une cellule solaire à l'ombre ? »

— Catuldynas, *La vertueuse ruche de jadis*

Votre acolyte va être amené à effectuer toutes sortes de missions au nom de l'Inquisition. Qu'il s'agisse de combattre de vils mutants ou de fouiller de vieilles ruines xenos, il aura besoin d'un large éventail de talents pour survivre aux horreurs du 41e millénaire.

À l'instar des compétences, les talents vous offrent un large choix d'actions. Souvent, ce sont des capacités apprises au fil des ans, qu'il s'agisse de courir plus vite ou d'encaisser des blessures sérieuses. Mais ils regroupent aussi des pouvoirs spéciaux ou uniques, comme les talents psychiques ou les pouvoirs miraculeux de Technoprêtre. Contrairement aux compétences, il est rarement nécessaire d'effectuer un test pour utiliser un talent puisque la plupart sont toujours actifs. Du reste, de nombreux talents confèrent des bonus aux tests de compétence ou permettent d'utiliser des compétences différemment.

Le choix des talents de votre personnage est très amusant, mais pas toujours facile. Heureusement, les profils d'amélioration du **Chapitre II : Plans de carrière** vous permettront d'y voir plus clair.

Acquisition des talents

Durant la création de personnage, vous recevrez automatiquement certains talents, mais il vous sera demandé de faire un choix parmi d'autres (cf. **Chapitre I : Création de personnage** pour plus de détails). Dès lors que le jeu commence, vous pouvez utiliser des points d'expérience pour acheter de nouveaux talents via les différents profils d'amélioration de votre plan de carrière (cf. **Chapitre II : Plans de carrière** pour plus de détails).

Groupes de talents

Certains des talents dont il est fait la liste ci-dessous se déclinent en réalité sous diverses formes. Les groupes de talents sont décrits en un seul et même paragraphe, mais chacun est un talent distinct qu'on acquiert individuellement. Par exemple, Formation aux armes de base (laser) et Formation aux armes de base (bolts) sont deux talents différents. Ainsi, le personnage qui veut tirer le meilleur parti des armes laser et des bolters devra prendre les deux talents.

Conditions préalables

Certains talents ne peuvent être pris que si le personnage remplit des conditions précises. Cela se traduit généralement par un niveau de caractéristique minimum, une compétence ou un autre talent, voire des pouvoirs psychiques.

Description des Talents

« Le choix est un poids dont nous n'avons pas à souffrir. »

— Credo de la mine de Gorgonid

Voici la description des différents talents.

Table 4-1 : Talents

Nom	Conditions	Avantage
Agilité féline	Ag 30	Réduit les dégâts de chute.
Aide électrique	Technoprêtre	A droit à un test d'Endurance à +10 pour se débarrasser de la Fatigue.
Ambidextre	Ag 30	Se sert habilement de ses deux mains.
Âme noire	—	Subit la moitié du malus aux tests de malignité.
Armure de mépris	FM 40	Résiste à la Corruption.
Assaut acharné	CC 35	Gagne une seconde attaque gratuite sur un test de CC réussi.
Assommement	—	Vous effectuez une attaque spéciale pour assommer votre adversaire.
Attaque éclair	Attaque rapide	Attaque trois fois au moyen d'une action complète.
Attaque rapide	CC 35	Attaque deux fois au moyen d'une action complète.
Attraction ferrique	Technoprêtre	Test de FM pour attirer 1 kg d'objets en métal par point de bonus de FM.
Aura d'autorité	Soc 30	Affecte plus de cibles.
Autosanguin	—	Soigne 2 points de dégâts/jour, toujours Légèrement blessé.
Aux portes de l'enfer	Discipline de fer	Vos sbires sont immunisés contre l'effroi et la Peur en votre présence.
Biceps saillants	F 45	Ignore l'obligation de se caler pour utiliser les armes lourdes.
Blasé	FM 30	Ne gagne jamais de points de Folie en raison d'horreurs ordinaires.
Bon tireur	CT 35	Pas de malus en cas de tir à portée longue ou extrême.
Bonne réputation†	Soc 50, Pair	Vous avez bonne réputation au sein d'un certain cercle.
Cache énergétique	Technoprêtre	Charge, Choc et Explosion luminen ne provoquent pas de Fatigue.
Cavité cachée	—	Votre corps dissimule une cavité.
Charge de berserker	—	Gagne un bonus de +20 en cas de charge.

† *Indique un groupe de talents.*

111-124-Chapitre 4.indd 112 29/08/08 13:59:19

Charge luminen	Technoprêtre	Test d'Endurance pour alimenter/recharger ; provoque la Fatigue.
Chimiocastration	—	Immunité contre la séduction, résistance au charme.
Choc luminen	Technoprêtre	Choc de 1d10 + 3 points de dégâts d'énergie ; provoque la Fatigue.
Cible rapide	Ag 40	–20 aux tests de CT des adversaires quand vous chargez ou courez.
Combat à deux armes†	CC 35 ou CT 35, Ag 35	Vous attaquez deux fois lorsque vous portez deux armes.
Combat aveugle	Per 30	Subit la moitié des malus habituels en cas de vision réduite.
Combat de rue	—	Les couteaux et attaques à mains nues infligent +2 dégâts critiques.
Constitution solide	—	Gagne 1 point de Blessures supplémentaire.
Contre-attaque	CC 40	Gagne une attaque gratuite à –20 en cas de parade réussie.
Conversion du corpus	Niveau Psy 2	Subit des dégâts pour améliorer son jet de Puissance.
Convocation ferrique	Technoprêtre, Attraction ferrique	Test de FM pour attirer 2 kg d'objets en métal par point de bonus de FM.
Coup assassin	Ag 40, Acrobatie	A droit à une action gratuite pour se déplacer après avoir effectué une attaque au corps à corps et réussi un test d'Acrobatie.
Coup double	Ag 40, Combat à deux armes	Un test de Capacité de Combat permet de toucher deux fois la cible.
Coup handicapant	CC 50	Inflige 1d5–1 dégâts critique supplémentaires à l'aide d'une arme de corps à corps.
Coup précis	CC 40, Coup infaillible	Pas de malus pour les coups ciblés avec les armes de corps à corps.
Coup écrasant	F 40	Inflige 2 points de dégâts supplémentaires avec les armes de corps à corps.
Coup infaillible	CC 30	Choisit la localisation touchée en cas de coup au but.
Décadence	E 30	Gagne une résistance surnaturelle aux drogues et à l'alcool.
Désarmement	Ag 30	Force un adversaire à lâcher son arme.
Discipline†	Niveau Psy 3	Gagne +2 aux jets de Puissance pour manifester des pouvoirs de discipline.
Discipline de fer	FM 30, Commandement	Vos sbires peuvent relancer les tests d'effroi et de Peur ratés.
Double équipier	—	Gagne un bonus supplémentaire de +10 en se liguant.
Élu du Warp	FM 35	Effectue deux jets pour les phénomènes psychiques et conserve le meilleur résultat.
Endurci	E 40	Vous récupérez toujours comme si vous étiez Légèrement blessé.
Explosion luminen	Technoprêtre	Éclair de 1d10 points de dégâts d'énergie + bonus de FM ; provoque la Fatigue.
Fidèle aliéné	—	A droit à deux jets pour déterminer les effets de choc.
Fin tireur	CT 40, Tireur hors pair	Pas de malus pour les coups ciblés avec les armes à distance.
Flagellant	—	S'inflige des blessures pour mieux résister au contrôle mental.
Foi inébranlable	—	Peut relancer les tests de Peur ratés.
Formation aux armes de base†	—	Formé à l'utilisation d'un groupe d'armes de base sans malus.
Formation aux armes de corps à corps†	—	Formé à l'utilisation d'un groupe d'armes de corps à corps sans malus.
Formation aux armes de jet†	—	Formé à l'utilisation d'un groupe d'armes de jet sans malus.
Formation aux armes de poing†	—	Formé à l'utilisation d'un groupe d'armes de poing sans malus.
Formation aux armes exotiques†	—	Formé à l'utilisation d'une arme exotique sans malus.
Formation aux armes lourdes†	—	Formé à l'utilisation d'un groupe d'armes lourdes sans malus.
Forte tête	FM 30, Résistance (pouvoirs psychiques)	Peut relancer un test de FM raté visant à résister aux pouvoirs psychiques.
Forteresse mentale	FM 50, Forte tête	Confère une protection contre les attaques psychiques.
Frénésie	—	Entre dans une rage psychotique pour gagner des bonus au combat.
Grâce levmag	Technoprêtre	Flotte dans les airs pendant 1d10 + BE minutes, 1 fois par 12 heures.
Grand orateur	Soc 30	Affecte 10 fois plus d'individus avec un test de Sociabilité.
Grand praticien	Medicae +10	Réalise des opérations de pointe.
Grésillement strident	Technoprêtre	Rayon de 30 m ; test de Force Mentale ou perte d'une demi-action.
Haine†	—	Gagne un bonus de +10 en CC contre les créatures haïes.
Imitation	—	Permet de reproduire des voix.
Litanie de haine	Haine	Étend le bénéfice de Haine aux alliés.
Logis-implant	—	Bonus de +10 en CC et CT sur un test de Technomaîtrise réussi.
Maître d'armes	CC 30, Formation aux armes de corps à corps (au choix)	Peut relancer une attaque ratée 1 fois/round.
Maître du combat	CC 30	Les adversaires n'ont pas de bonus quand ils bénéficient du surnombre.
Méditation	—	Vous pouvez entrer en transe pour éliminer la Fatigue.
Mur d'acier	Ag 35	Vous gagnez une parade supplémentaire par round.
Nerfs d'acier	—	Peut relancer un test de FM raté pour éviter l'effroi.
Niveau Psy 1	—	Gagne des pouvoirs ; lancez 1d10 + bonus de FM aux jets de Puissance.
Niveau Psy 2	Psy niveau 1	Gagne des pouvoirs ; lancez 2d10 + bonus de FM aux jets de Puissance.
Niveau Psy 3	Psy niveau 2	Gagne des pouvoirs ; lancez 3d10 + bonus de FM aux jets de Puissance.

† *Indique un groupe de talents.*

111-124-Chapitre 4.indd 113 29/08/08 13:59:24

Niveau Psy 4	Psy niveau 3	Gagne des pouvoirs ; lancez 4d10 + bonus de FM aux jets de Puissance.
Niveau Psy 5	Psy niveau 4	Gagne des pouvoirs ; lancez 5d10 + bonus de FM aux jets de Puissance.
Niveau Psy 6	Psy niveau 5	Gagne des pouvoirs ; lancez 6d10 + bonus de FM aux jets de Puissance.
Orthoproxy	—	Bonus de +20 pour résister au contrôle mental et aux interrogatoires.
Pair†	Soc 30	Gagne un bonus de +10 aux tests de Soc dans le cadre des interactions avec une organisation.
Parade de projectiles	Ag 50	Pare les attaques à distance d'armes primitives ou de jet.
Paranoïa	—	Vous êtes en permanence sur le qui-vive.
Pas de côté	Ag 40, Esquive	Gagne une esquive supplémentaire par round.
Pistolero	CT 40, Combat à deux armes	Malus de –10 seulement avec deux armes de poing.
Pouvoir psychique†	—	Gagne un pouvoir psychique supplémentaire.
Pouvoir psychique mineur†	—	Gagne un pouvoir psychique mineur supplémentaire.
Prémonition	Int 30	Contemplation pour gagner un bonus de +10 au prochain test d'Int.
Prosanguin	Autosanguin	Soigne 1d5 points de dégâts tous les 12 heures.
Puits de pouvoir	Niveau Psy 2	Gagne un bonus aux jets de Puissance.
Purification	Formation aux armes de base (lance-flammes)	Malus pour éviter vos attaques de lance-flammes.
Quelconque	—	On vous oublie facilement.
Rage guerrière	Frénésie	Parade possible avec Frénésie.
Rage mentale	Frénésie	Utilisation possible des pouvoirs psychiques avec Frénésie.
Réaction rapide	Ag 40	Test d'Ag pour annuler la surprise.
Rechargement rapide	—	Réduit le temps de rechargement.
Réflexes éclair	—	Ajoutez deux fois votre BA aux jets d'Initiative.
Résistance†	—	Gagne un bonus de +10 aux tests de résistance.
Résistance physique	E 40	Réduit les dégâts critiques.
Résonance binaire	—	Bonus de +10 pour contrôler les serviteurs.
Rite de crainte	Technoprêtre	50 m de rayon ; –10 au prochain test de compétence.
Rite de l'armurier	Technoprêtre	Désenraye un nombre d'armes égal au bonus d'Int dans un rayon de 10 m.
Rite de pensée pure	Technoprêtre	Immunisé contre la Peur, l'effroi et les troubles émotionnels.
Rite de peur	Technoprêtre	Peur 1 pendant 2 minutes ; 50 m de rayon.
Sans peur	—	Immunisé contre la Peur et l'effroi.
Sens aiguisés†	—	Gagne un bonus de +10 pour un sens précis.
Sommeil léger	Per 30	Vous êtes considéré comme éveillé, même lorsque vous dormez.
Souvenirs précis	Int 30	Se souvient de détails et de faits banals.
Sprint	—	Se déplace plus rapidement en plein combat.
Sur ses gardes	—	Prêt au moyen d'une action gratuite.
Talentueux†	—	Bonus de +10 aux tests de la compétence choisie.
Technoharmonisation	Int 30	Désenraye une arme au moyen d'une demi-action.
Tir double	Ag 40, Combat à deux armes	Un test de Capacité de Tir permet de toucher deux fois la cible.
Tir en mouvement	CT 40, Ag 40	Effectue un déplacement complet et une attaque au moyen d'une action complète.
Tir en puissance	CT 40	Les attaques à distance infligent +2 points de dégâts.
Tireur chevronné	CT 40	Inflige +2 points de dégâts critiques à l'aide d'une arme à distance.
Tireur émérite	CT 30, Formation aux armes de base (deux au choix)	Peut utiliser toutes les armes à distance avec un malus de –10.
Tireur hors pair	CT 30	Les coups ciblés se font avec un malus de –10.
Transcendance levmag	Technoprêtre, Grâce levmag	Flotte dans les airs pendant 2d10 + BE minutes, 2 fois par 12 heures.
Trompe-la-mort	FM 40	A droit à deux jets pour éviter la mort en cas d'Hémorragie.
Utilisation d'électro-implant	—	Bonus de +10 aux tests de Connaissances générales, Enquête et Technomaîtrise.
Utilisation de mécadendrites†	Technoprêtre	Vous pouvez utiliser un type de mécadendrites.
Vigoureux	E 40	Test d'Endurance pour résister à l'assommement.
Visée indépendante	CT 40	Tire sur plusieurs cibles séparées de plus de 10 m.
Vivacité	Ag 30	Se relève au moyen d'une action gratuite.
Voix troublante	—	Bonus de +10 en Intimidation et Interrogatoire, malus de –10 en Soc.

† *Indique un groupe de talents.*

111-124-Chapitre 4.indd 114 29/08/08 13:59:28

Agilité féline

Condition : Agilité 30.
À l'instar d'un chat, vous êtes agile et jouissez d'un incroyable sens de l'équilibre, si bien que vous pouvez chuter d'une hauteur vertigineuse presque sans risques. Lorsque vous faites une chute, vous avez le droit d'effectuer un test d'Agilité au moyen d'une action gratuite. En cas de succès, pour chaque degré de réussite obtenu, réduisez la distance de chute d'un nombre de mètres égal à votre bonus d'Agilité pour ce qui est de déterminer les dégâts subis.

Aide électrique

Condition : Technoprêtre (circuit électro-tatoué/transformateur de puissance).
Vous faites appel aux énergies sacrées pour récupérer sur le plan physique. Lorsque vous êtes en contact avec une machine en marche et alimentée ou une batterie pleine, vous avez droit à un test d'Endurance Assez facile (+10). En cas de succès, débarrassez-vous de 1 niveau de Fatigue, +1 par degré de réussite. Cet effort demande 1 minute de méditation et d'incantations rituelles.

Ambidextre

Condition : Agilité 30.
Vous savez parfaitement vous servir de vos deux mains et ne subissez donc pas le malus habituel de –20 lorsque vous effectuez une attaque à l'aide de la main non directrice.
Spécial : si vous avez le talent Combat à deux armes, le malus accompagnant vos attaques à deux armes portées dans un même tour tombe à –10.

Âme noire

Votre âme est souillée, si bien que vous résistez mieux à la Corruption. À chaque fois que vous effectuez un test de malignité, vous ne subissez que la moitié du malus habituel. Pour plus de détails sur la Corruption, reportez-vous au **Chapitre VIII : Le meneur de jeu**, **page 235**.

Armure de mépris

Condition : Force Mentale 40.
Vous revêtez une cuirasse de dédain et de haine. À chaque fois que vous gagnez des points de Corruption, réduisez le montant acquis de 1 point. De plus, vous avez le droit d'effectuer un test de Force Mentale au moyen d'une action gratuite pour ignorer les effets de la Corruption que vous avez accumulée pendant 1 round.

Assaut acharné

Condition : Capacité de Combat 35.
Vous enchaînez les coups et faites pleuvoir la mort sur vos ennemis. Lorsque vous touchez un adversaire dans le cadre d'une action d'attaque à outrance, vous pouvez utiliser votre réaction pour porter une attaque supplémentaire (qui conserve les bonus et malus liés à l'attaque originelle).

Assommement

Vous avez le chic pour prendre vos adversaires vivants. Au moyen d'une demi-action, vous pouvez annoncer vouloir assommer votre adversaire avant de frapper. Si vous touchez et infligez au moins 1 point de dégâts, ces dégâts sont ignorés mais votre adversaire doit réussir un test d'Endurance sous peine d'être assommé pendant 1 round.

Attaque éclair

Condition : Attaque rapide.
Au moyen d'une action complète, vous pouvez effectuer trois attaques au corps à corps à votre tour de jeu. Ce talent remplace Attaque rapide. Il vous est impossible d'utiliser le talent Coup double lors d'une action complète d'Attaque éclair.

Attaque rapide

Condition : Capacité de Combat 35.
Au moyen d'une action complète, vous pouvez porter deux attaques au corps à corps à votre tour de jeu.

Attraction ferrique

Condition : Technoprêtre (circuit électro-tatoué/transformateur de puissance).
Vous pouvez attirer jusqu'à votre main un objet en métal situé dans votre champ de vision et à un maximum de 20 mètres, à la condition que celui-ci ne soit pas fixé à quoi que ce soit et que son poids ne dépasse pas 1 kg par point de votre bonus de Force Mentale. Pour utiliser ce talent, vous devez réussir un test de Force Mentale au moyen d'une action complète.

Aura d'autorité

Condition : Sociabilité 30.
Vous dégagez une aura naturelle de commandement inspirant l'obéissance à tous ceux qui vous entourent. En réussissant un test de Commandement, vous pouvez affecter un nombre de cibles égal à 1d10 plus votre bonus de Sociabilité. Votre voix vous permet d'exercer une autorité telle que même ceux qui ne vous servent pas directement prêtent attention au moindre de vos propos. D'ailleurs, vous pouvez même donner des ordres à ce type d'individus à la condition de réussir un test de Commandement assorti d'un malus de –10.

Autosanguin

Une sainte technologie ancienne filtre votre sang. Transmis de génération en génération, vos implants viennent à bout des blessures les plus modestes. Pour ce qui est de la guérison uniquement, on considère que vous êtes toujours Légèrement blessé. En outre, votre rythme de guérison naturelle est assez élevé puisque vous vous débarrassez de 2 points de dégâts par jour. Vos autosanguinators calment également les douleurs et irritations mineures provoquées par le métal béni des implants enfoncés dans votre chair. Cela n'a aucun effet en termes de jeu, mais vous êtes légèrement moins irritable que par le passé.

Aux portes de l'enfer

Condition : Discipline de fer.
Vous inspirez une loyauté et une ferveur telles à vos hommes qu'ils vous suivraient n'importe où, y compris à la recherche de l'astre Tyran. Tant que vous vous situez dans leur champ de vision, vos sbires sont immunisés contre la Peur et l'effroi.

Biceps saillants

Condition : Force 45.
Là où un homme frêle décolle littéralement lorsqu'il se sert d'armes puissantes, votre physique imposant vous permet de ne pas bouger d'un centimètre. Vous pouvez vous servir d'une arme lourde en mode automatique ou semi-automatique sans vous caler au préalable.

Blasé

Condition : Force Mentale 30.
Vous avez vu le pire de ce que la galaxie avait à offrir, si bien que ses horreurs ne vous émeuvent plus vraiment. Vous ne gagnez jamais de points de Folie à la vue du sang, de la mort ou d'actes de violence, ni même d'horreurs ordinaires. Cependant, les terreurs surnaturelles vous affectent toujours.

Bon tireur

Condition : Capacité de Tir 35.
La distance n'est plus un obstacle lorsque vous avez une arme à feu en main, si bien que les cibles éloignées vous semblent aussi

111-124-Chapitre 4.indd 115 29/08/08 13:59:31

faciles à toucher que celles qui sont tout près. Vous ne subissez plus de malus de portée longue ou extrême.

Bonne réputation

Conditions : Sociabilité 50, Pair.
Groupes de talents : Administratum, Ecclésiarchie, Garde Impériale, Inquisition, Marine Impériale et pègre.
Vous êtes très respecté au sein de votre cercle social ou organisation. Vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire de +10 aux tests de Sociabilité lorsque vous avez affaire à ce cercle. Ce talent se cumule avec Pair, pour un bonus total de +20.

Cache énergétique

Condition : Technoprêtre (transformateur de puissance).
Vous avez appris à concentrer une partie de l'énergie que renferme votre transformateur de puissance. Vous n'accumulez plus de Fatigue lorsque vous faites appel à Charge luminen, Choc luminen et Explosion luminen.

Cavité cachée

Votre corps dissimule une sorte de compartiment. Il peut s'agir d'une poche de tissu ou d'une cavité située dans l'un de vos implants cybernétiques. Vous pouvez y cacher un petit objet pas plus grand que la paume de votre main. Ce compartiment sera découvert sur un test de Fouille Assez difficile (–10) couronné de succès. Si l'auteur de la fouille use de technologie, comme un scanner medicae ou un renifleur chimique, la difficulté est Assez facile (+10).

Charge de berserker

Vous vous jetez sur vos ennemis avec désinvolture, usant de la puissance de votre charge pour appuyer vos coups. À chaque fois que vous effectuez une action de charge, vous bénéficiez d'un bonus de +20 en Capacité de Combat (et non de +10).

Charge luminen

Conditions : Technoprêtre (circuit électrotatoué/transformateur de puissance).
Vous avez appris à mettre votre énergie vitale à la disposition de la technologie. En réussissant un test d'Endurance, vous pouvez utiliser votre champ bioélectrique pour recharger ou alimenter une machine. Cela demande 1 minute de méditation et d'incantation rituelle. La difficulté du test d'Endurance dépend de la nature de la technologie, comme suit :

Difficulté	Exemple
Assez facile (+10)	Batterie chimique, lumiglobe.
Moyenne (+0)	Cellule énergétique d'arme laser, tablette de données, chauffage personnel.
Assez difficile (–10)	Cellule à surcharge, unité d'air conditionné, servo-crâne.
Difficile (–20)	Moteur de Land Speeder, cellule énergétique de canon laser, serviteur.
Très difficile (–30)	Presse industrielle, moteur de cogitateur, technologie xenos.

Notez qu'à la discrétion du MJ, certaines technologies seront trop mystiques, endommagées ou gourmandes pour être activées. Chaque fois que vous utilisez ce talent, vous encaissez 1 niveau de Fatigue.

Chimiocastration

Divers traitements chimiques et chirurgicaux ont fini par vous immuniser contre les tentations de la chair. Toutes les tentatives de séduction vous visant échouent automatiquement. De plus, la difficulté de tous les tests de Charisme effectués contre vous augmente d'un cran (de Moyen à Assez difficile, etc.). En prenant ce talent, vous gagnez 1 point de Folie.

Choc luminen

Condition : Technoprêtre (circuit électrotatoué/transformateur de puissance).
En faisant converger votre énergie bioélectrique au travers de vos circuits électrotatoués, vous êtes capable de blesser vos adversaires. Vous devez toucher votre ennemi pour que ce pouvoir fonctionne. Au combat, cela se traduit par un test de Capacité de Tir ou une saisie. Chaque Choc luminen inflige 1d10+3 points de dégâts d'énergie. Chaque fois que vous utilisez ce talent, vous encaissez 1 niveau de Fatigue.

Cible rapide

Condition : Agilité 40.
La meilleure façon de rester en vie est encore de ne jamais s'arrêter, quels que soient les obstacles. Lorsque vous chargez ou courez, tous vos adversaires subissent un malus de –20 aux tests de Capacité de Tir visant à vous toucher au moyen d'une arme à distance. Ce malus dure jusqu'au début de votre tour suivant.

Combat à deux armes

Conditions : Capacité de Combat 35 *ou* Capacité de Tir 35, Agilité 35.
Groupes de talents : corps à corps, tir.
Lorsque vous êtes armé de deux armes d'un type précis, vous pouvez entreprendre une action complète pour attaquer avec celles-ci à votre tour de jeu. Chacun des tests d'attaque subit un malus de –20 (cf. **Chapitre VII : Règles du jeu, page 193**, pour plus de détails). Vous devez prendre Combat à deux armes (corps à corps) *et* Combat à deux armes (tir) si vous souhaitez utiliser une arme à feu et une arme de corps à corps en même temps.

Combat aveugle

Condition : Perception 30.
En raison de longues années passées à affûter vos sens et à vous entraîner, vous n'avez plus besoin de voir vos adversaires pour les toucher. Vous ne subissez que la moitié des malus habituels lorsque vous combattez dans un environnement qui gêne la vue, qu'il s'agisse de brouillard, de fumée ou de l'obscurité.

Combat de rue

Vous êtes passé maître dans l'art des coups vicieux, qu'il s'agisse de coups de pied dans les bijoux de famille de votre adversaire ou d'un bon coup de couteau dans les reins. Lorsque vous infligez des dégâts critiques à l'aide d'un couteau ou d'une attaque à mains nues, vous infligez +2 points de dégâts.

Constitution solide

Vous êtes capable d'encaisser plus de dégâts que la normale. Vous gagnez ainsi 1 point de Blessures supplémentaire. Si votre plan de carrière le permet, vous pouvez acheter ce talent plusieurs fois.

Contre-attaque

Condition : Capacité de Combat 40.
Vous avez le chic pour passer d'une tactique défensive à une véritable attaque en un clin d'œil. Quand vous parvenez à parer l'attaque d'un adversaire, vous avez le droit de lui porter une attaque immédiate au moyen de l'arme ayant servi à parer. Cette attaque subit néanmoins un malus de –20 au test.

Conversion du corpus

Conditions : Niveau Psy 2.
Vous êtes en mesure de puiser dans les forces de votre corps pour alimenter vos pouvoirs. Pour chaque tranche de 2 points de dégâts

111-124-Chapitre 4.indd 116 29/08/08 18:12:02

que vous acceptez de subir, vous pouvez ajouter votre bonus de Force Mentale au jet de Puissance. On utilise ce talent au moyen d'une action gratuite.

Convocation ferrique

Conditions : Technoprêtre (circuit électrotatoué/transformateur de puissance), Attraction ferrique.
Vous pouvez attirer jusqu'à votre main un objet en métal situé dans votre champ de vision et à un maximum de 40 mètres, à la condition que celui-ci ne soit pas fixé à quoi que ce soit et que son poids ne dépasse pas 2 kg par point de votre bonus de Force Mentale. Pour exécuter ce rite, vous devez réussir un test de Force Mentale au moyen d'une action complète.

Coup assassin

Conditions : Agilité 40, Acrobatie.
Lorsque vous combattez, vous évoluez tel un danseur, bondissant et tournoyant entre les corps démembrés que vous laissez dans votre sillage. Lorsque vous effectuez une attaque au corps à corps, vous avez droit à un test d'Acrobatie pour réaliser un demi-déplacement au moyen d'une action gratuite. Votre adversaire n'a alors pas droit à l'attaque gratuite habituelle.

Coup double

Conditions : Agilité 40, Combat à deux armes.
Vous êtes capable d'optimiser la force de frappe de deux attaques. Lorsque vous êtes armé de deux armes de corps à corps, vous pouvez frapper en même temps au moyen d'une action complète. N'effectuez qu'un seul test de Capacité de Combat. En cas de succès, les deux armes touchent la cible.

Coup handicapant

Condition : Capacité de Combat 50.
Vous êtes capable de toucher là où ça fait le plus mal. Lorsque vous infligez des dégâts critiques à l'aide d'une arme de corps à corps, vous infligez 1d5–1 points de dégâts critiques supplémentaires.

Coup précis

Conditions : Capacité de Combat 40, Coup infaillible.
Vous avez le chic pour réussir les coups les plus difficiles. Lorsque vous souhaitez porter un coup ciblé à l'aide d'une arme de corps à corps, vous ne subissez pas le malus habituel de –20.

Coup écrasant

Condition : Force 40.
Les coups que vous portez au corps à corps sont d'une violence telle qu'il vous arrive régulièrement de briser les os de vos adversaires. Vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires avec les armes de corps à corps.

Coup infaillible

Condition : Capacité de Combat 30.
Vous frappez avec une grande précision, plaçant vos coups là où vous souhaitez toucher. Au moment de déterminer la localisation où vous avez touché votre adversaire, vous pouvez conserver le résultat de votre jet de dés ou l'inverser, choisissant ainsi la localisation que vous préférez. *Par exemple, Sbim obtient un résultat de 37 pour toucher son ork. D'ordinaire, il frapperait en localisation 73 (la jambe droite), mais grâce à ce talent, il peut toucher le xenos en 37 (le corps).*

Décadence

Condition : Endurance 30.
Que ce soit grâce à un conditionnement mental et physique ou à cause de longues années d'abus, vous avez développé une tolérance aux substances chimiques. Lorsque vous buvez de l'alcool et autres breuvages, vous ne perdez connaissance qu'après avoir raté un nombre de tests d'Endurance égal au double de votre bonus d'Endurance. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests effectués pour continuer à faire usage de drogue pendant 24 heures.

111-124-Chapitre 4.indd 117 29/08/08 13:59:42

Désarmement

Condition : Agilité 30.
Vous êtes capable de désarmer vos adversaires. Lorsque vous affrontez un ennemi maniant une arme de corps à corps, vous pouvez utiliser une action complète visant à le désarmer en réussissant un test de Capacité de Combat opposé. Si vous le remportez, votre adversaire lâche son arme, qui tombe à ses pieds. Si vous obtenez au moins 3 degrés de réussite, non seulement vous le désarmez, mais son arme est désormais hors d'atteinte !

Discipline

Conditions : Niveau Psy 3.
Groupes de talents : biomancie, divination, pyromancie, télékinésie, télépathie.
Vous consacrez énormément de temps et de gros efforts à la maîtrise de votre discipline. Choisissez l'une de vos disciplines ; vous bénéficiez désormais d'un bonus de +2 aux jets de Puissance effectués pour manifester les pouvoirs de celle-ci.

Discipline de fer

Conditions : Force Mentale 30, Commandement.
Ce ne sont pas votre bonté et votre miséricorde qui inspirent vos hommes, mais bien votre sévérité et votre sens de la justice. Tant que vous vous situez dans leur champ de vision, vos alliés peuvent relancer les tests de Force Mentale ratés visant à résister à la Peur et à l'effroi.

Double équipier

Vous êtes particulièrement efficace lorsque vous combattez en compagnie d'un allié loyal. Ainsi, lorsque vous vous en prenez à un même adversaire, vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire de +10 aux tests de Capacité de Combat. Si vous avez tous deux ce talent, vous bénéficiez d'un nouveau bonus supplémentaire de +10, pour un total de +20. Ce bonus vient en plus des bonus habituels découlant du surnombre.

Élu du Warp

Condition : Force Mentale 35.
Lorsqu'un jet de Puissance déclenche un phénomène psychique (cf. **page 162**), vous pouvez effectuer deux jets de dés sur la table et conserver le résultat le plus favorable.

Endurci

Condition : Endurance 40.
Pour ce qui est de vous débarrasser des dégâts subis, on considère toujours que vous êtes Légèrement blessé.

Explosion luminen

Condition : Technoprêtre (circuit électrotatoué/transformateur de puissance).
Prononçant une courte prière et projetant votre volonté, vous êtes capable de frapper les ennemis de l'Omnimessie. En utilisant vos circuits électrotatoués, vous créez une boule crépitante d'énergie bioélectrique que vous jetez en direction de vos adversaires. En réussissant un test de Capacité de Tir, vous pouvez canaliser cette énergie vers une cible située dans un rayon de 10 mètres. Celle-ci subit alors une quantité de dégâts d'énergie égale à 1d10 plus votre bonus de Force Mentale.

Chaque fois que vous utilisez ce talent, vous encaissez 1 niveau de Fatigue.

Fidèle aliéné

Vous vous réfugiez dans votre propre folie. Lorsque vous effectuez le jet visant à déterminer les effets de choc (cf. **page 231**), lancez deux fois les dés et conservez le résultat le plus favorable.

Fin tireur

Conditions : Capacité de Tir 40, Tireur hors pair.
Vous avez le chic pour réussir les tirs les plus difficiles. Lorsque vous souhaitez porter un coup ciblé, vous ne subissez pas le malus habituel de –20. Ce talent remplace Tireur hors pair.

Flagellant

Vous êtes fermement décidé à souffrir pour le compte de l'Empereur. Chaque jour, vous devez passer 20 minutes à prier durant lesquelles vous vous infligez 1 point de dégâts. Vous ne pouvez soigner ces dégâts ni permettre qu'on vous en débarrasse. Dès lors que vous vous êtes châtié, vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Force Mentale visant à résister au contrôle mental et à la malignité. En outre, si vous avez le talent Frénésie, vous pouvez être pris de rage meurtrière au moyen d'une action gratuite. Si vous manquez de vous flageller, vous subissez un malus de –5 pour la journée en raison de la honte et de la culpabilité qui vous rongent.

Foi inébranlable

Votre foi en l'Empereur est telle que vous n'avez pas peur du danger. Vous pouvez relancer tout test de Force Mentale raté visant à éviter les effets de Peur.

Formation aux armes de base

Groupes de talents : bolts, fusion, lance-flammes, lanceurs, laser, MS, plasma et primitives.
Vous êtes formé au maniement d'un groupe d'armes de base que vous pouvez utiliser sans malus.

Formation aux armes de corps à corps

Groupes de talents : décharge, énergétiques, primitives et tronçonneuses.
Vous êtes formé au maniement d'un groupe d'armes de corps à corps que vous pouvez utiliser sans malus.

Formation aux armes de jet

Groupes de talents : décharge, énergétiques, primitives et tronçonneuses.
Vous êtes formé au maniement d'un groupe

111-124-Chapitre 4.indd 118 29/08/08 13:59:48

d'armes de jet que vous pouvez utiliser sans malus.

Formation aux armes de poing

Groupes de talents : bolts, fusion, lance-flammes, lanceurs, laser, MS, plasma et primitives.
Vous êtes formé au maniement d'un groupe d'armes de poing que vous pouvez utiliser sans malus.

Formation aux armes exotiques

Groupes de talents : toutes les armes exotiques.
Vous êtes formé au maniement d'une arme exotique et pouvez l'utiliser sans malus.

Formation aux armes Lourdes

Groupes de talents : bolts, fusion, lance-flammes, lanceurs, laser, MS, plasma et primitives.
Vous êtes formé au maniement d'un groupe d'armes lourdes que vous pouvez utiliser sans malus.

Forte tête

Conditions : Force Mentale 30, Résistance (pouvoirs psychiques).
Votre esprit est telle une forteresse contre les attaques psychiques. Vous pouvez relancer un test de Force Mentale raté dont le rôle était de vous protéger contre un pouvoir psychique affectant l'esprit. Les pouvoirs psychiques ayant un effet physique, comme Télékinésie, ne sont pas affectés par ce talent.

Forteresse mentale

Conditions : Force Mentale 50, Forte tête.
Vous êtes entraîné pour résister activement aux attaques psychiques. Lorsque vous êtes la cible d'une telle agression, le psyker vous assaillant doit effectuer un test de Force Mentale. En cas d'échec, il subit 1d10 + votre bonus de Force Mentale points de dégâts. Il s'agit de dégâts d'impact visant la tête (et plus précisément le visage). Le psyker peut cependant réduire ces dégâts d'un nombre égal à son propre bonus de Force Mentale. Ces dégâts ignorent l'armure et le bonus d'Endurance.

Frénésie

Vous pouvez entrer dans une véritable rage destructrice. Vous devez passer 1 round à vous préparer (en hurlant, en vous donnant des coups ou en vous injectant des drogues psychotiques). Au round suivant, vous perdez tout contrôle de vous-même et entrez dans une rage destructrice, bénéficiant ainsi d'un bonus de +10 en Force et en Force Mentale, tout en subissant un malus de –10 en Capacité de Combat et en Intelligence. Vous devez attaquer l'ennemi le plus proche au corps à corps et ne pouvez prendre la fuite, battre en retraite ou parer. Si possible, vous devez recourir à l'action d'attaque à outrance. Enfin, vous restez dans cet état jusqu'à la fin du combat. Certaines créatures, dont différents types de démons, n'ont pas besoin d'un délai de 1 round pour entrer en frénésie ; ils le sont en permanence ou peuvent le faire en une fraction de seconde. À moins d'avoir un talent indiquant le contraire, il vous est impossible d'user de pouvoirs psychiques lorsque vous êtes en frénésie.

Grâce levmag

Condition : Technoprêtre (transformateur de puissance).
Grâce à de longues heures d'apprentissage par cœur, vous maîtrisez maintenant l'un des miracles de l'Omnimessie. En utilisant une demi-action, vous pouvez flotter à 20–30 cm au-dessus du sol pendant un nombre de minutes égal à 1d10 plus votre bonus d'Endurance. Vous vous déplacez alors à votre vitesse de marche normale et devez consacrer une demi-action par round à vous concentrer pour maintenir l'effet. Vous pouvez également l'activer en cas de chute pour réduire votre vitesse. Les dégâts de chute prennent alors la forme de 1d10+3 points de dégâts d'impact. Chaque utilisation de Grâce levmag épuise l'énergie stockée dans votre transformateur de puissance, si bien que vous ne pouvez faire appel à ce rite qu'une fois par tranche de 12 heures.

Grand orateur

Condition : Sociabilité 30.
Vous vous sentez parfaitement à l'aise devant un large public. Vos tests de Sociabilité et tests de compétence liés à la Sociabilité vous permettent d'affecter dix fois plus de monde que d'ordinaire.

Grand praticien

Condition : Medicae +10.
Vous connaissez les techniques médicales de pointe et bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Medicae. Si vous soignez un patient Gravement blessé ou Mortellement blessé, un test réussi lui rend 2 points de Blessures (contre 1 en temps normal). Si le patient court le risque de perdre un membre en raison d'un coup critique (cf. **Chapitre VII : Règles du jeu**), vous lui conférez également un bonus de +20 au test d'Endurance effectué pour ne pas perdre celui-ci.

Grésillement strident

Condition : Technoprêtre (respirateur).
En marmonnant des formules illogiques dans votre barbe, vous êtes capable de provoquer une véritable rébellion au sein de vos synthétiseurs vox. Vos circuits audio protestent avec véhémence, produisant des sons très stridents capables d'effrayer ou de distraire tous ceux qui les entendent. À l'exception des démons et des machines, toutes les créatures situées dans un rayon de 30 mètres doivent réussir un test de Force Mentale sous peine de perdre une demi-action au tour suivant, frissonnant alors, jurant et se bouchant les oreilles. L'opération demande une action complète et ne peut être répétée avant 1d5 rounds, le temps que les circuits audio se relancent.

Haine

Groupes de talents : criminels, culte (spécifique), démons, hérétiques, mutants, psykers et xenos (spécifiques).
Pour une raison qui est vôtre, vous détestez une race ou organisation, votre malice aiguisant vos attaques au corps à corps. Choisissez une race ou un groupe parmi la liste ci-dessus. Lorsque vous affrontez des membres du groupe en question, vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Capacité de Combat les visant.

Imitation

Vous avez un talent extraordinaire qui vous permet de reproduire la voix d'autrui. Ce peut être dû à des synthétiseurs vox, un entraînement poussé ou un talent inné. Vous devez avoir écouté la cible pendant au moins 1 heure afin d'étudier au mieux sa voix. En outre, il vous faut comprendre sa langue et être de la même race (par exemple, un humain tentant d'imiter un ork ne sera assurément pas convaincant). Ceux qui vous écoutent doivent ensuite réussir un test de Psychologie Assez difficile (–10) pour réaliser que vous n'êtes pas la personne pour laquelle vous tentez de vous faire passer. Si vous ne basez pas votre imitation sur des conversations entendues dans la même pièce que la cible (qu'il s'agisse d'enregistrements ou de conversations comm-links), la difficulté du test de Psychologie est Moyenne (+0). Notez que ce talent ne vous confère pas l'apparence de la cible, simplement sa voix. Si vos protagonistes voient clairement

111-124-Chapitre 4.indd 119 29/08/08 13:59:53

que vous n'êtes pas la bonne personne, votre supercherie échoue automatiquement.

Litanie de haine

Condition : Haine (au choix).
Vous êtes animé par une telle haine que vos émotions déteignent parfois sur votre entourage. Au moyen d'une action complète, vous pouvez effectuer un test de Charisme pour étendre les effets de votre talent Haine à ceux qui vous entourent. Un test couronné de succès confère un bonus de +10 aux tests de Capacité de Combat à un nombre de cibles égal à votre bonus de Sociabilité face aux ennemis haïs. L'effet dure jusqu'à la fin de la rencontre.

Logis-implant

Vous usez de vos circuits analytiques pour calculer trajectoires et réactions à un niveau frisant le surnaturel. Votre faculté d'entrevoir les issues possibles vous permet d'anticiper les mouvements de vos adversaires. En guise de réaction, vous avez droit à un test de Technomaîtrise pour activer votre logis-implant. Notez cependant que cela utilise votre réaction du round. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir. Chaque utilisation couronnée de succès de ce talent vous confère cependant 1 niveau de Fatigue.

Maître d'armes

Conditions : Capacité de Combat 30, Formation aux armes de corps à corps.
Votre maîtrise du couteau et de l'épée est sans égale, si bien que votre lame trouve toujours sa cible. Lorsque vous attaquez à l'aide d'un couteau ou d'une épée d'un type ou d'un autre (ce qui inclut épées tronçonneuses et épées énergétiques), vous pouvez relancer une attaque ratée, une fois par round.

Maître du combat

Condition : Capacité de Combat 30.
Grâce à une subtile combinaison de réflexes et de perception, vous êtes capable de tenir à distance un nombre d'adversaires plus élevé que les autres acolytes au corps à corps. Ainsi, les adversaires qui vous affrontent au corps à corps ne bénéficient d'aucun bonus lié au surnombre.

Méditation

En mettant votre esprit au repos et en entrant dans une sorte de transe, vous êtes capable de récupérer plus vite. Vous devez effectuer un test de Force Mentale. En cas de réussite, vous vous débarrassez de 1 niveau de Fatigue par tranche de 10 minutes de méditation.

Mur d'acier

Condition : Agilité 35.
Vos lames sont si rapides qu'elles forment un mur d'acier impénétrable. Vous avez droit à une parade supplémentaire par round. En termes de jeu, cela vous confère une seconde réaction utilisable dans le cadre d'une parade uniquement, ce qui vous permet de faire deux parades par tour. Notez cependant que vous n'avez droit qu'à une seule tentative de parade par attaque vous visant.

Nerfs d'acier

Vous êtes capable de rester parfaitement calme, même lorsque les balles sifflent à vos oreilles et que des obus s'écrasent tout autour de vous. Vous pouvez relancer un test de Force Mentale raté pour éviter ou éliminer un effet d'effroi.

Niveau Psy 1

Vous avez débloqué vos pouvoirs psychiques. Choisissez un nombre de pouvoirs psychiques mineurs égal à la moitié de votre bonus de Force Mentale (arrondir à l'entier supérieur) parmi tous ceux qui sont décrits au **Chapitre VI : Pouvoirs psychiques**. Vous gagnez un Niveau Psy de 1, jetez un dé et ajoutez-y votre bonus de Force Mentale lorsque vous manifestez un pouvoir psychique.

Spécial : si votre bonus de Force Mentale augmente par la suite, vous ne gagnez pas de pouvoirs supplémentaires rétroactivement.

Niveau Psy 2

Condition : Niveau Psy 1.
Vous avez progressé en matière de pouvoirs psychiques. Choisissez un nombre de pouvoirs psychiques mineurs égal à la moitié de votre bonus de Force Mentale (arrondir à l'entier supérieur). Vous avez désormais un Niveau Psy de 2, jetez jusqu'à 2 dés et ajoutez-y votre bonus de Force Mentale lorsque vous manifestez un pouvoir psychique.

Spécial : si votre bonus de Force Mentale augmente par la suite, vous ne gagnez pas de pouvoirs supplémentaires rétroactivement.

Niveau Psy 3

Condition : Niveau Psy 2.
Vos facultés psychiques s'affinent considérablement. Choisissez une discipline ; vous gagnez un pouvoir issu de celle-ci. Vous gagnez également un nombre de pouvoirs psychiques mineurs égal à la moitié de votre bonus de Force Mentale (arrondir à l'entier supérieur). Vous avez désormais un Niveau Psy de 3, jetez jusqu'à 3 dés et ajoutez-y votre bonus de Force Mentale lorsque vous manifestez un pouvoir psychique.

Spécial : si votre bonus de Force Mentale augmente par la suite, vous ne gagnez pas de pouvoirs supplémentaires rétroactivement.

Niveau Psy 4

Condition : Niveau Psy 3.
Vous vous distinguez maintenant par l'étendue de vos facultés psychiques et de vos connaissances en la matière. Vous gagnez un nombre de pouvoirs issus de disciplines qui vous sont connues égal à la moitié de votre bonus de Force Mentale et autant de pouvoirs psychiques mineurs (arrondir à l'entier supérieur). Si vous préférez, une autre alternative s'offre à vous : choisir une nouvelle discipline et un pouvoir en découlant. Vous avez désormais un Niveau Psy de 4, jetez jusqu'à 4 dés et ajoutez-y votre bonus de Force Mentale lorsque vous manifestez un pouvoir psychique.

Spécial : si votre bonus de Force Mentale augmente par la suite, vous ne gagnez pas de pouvoirs supplémentaires rétroactivement.

Niveau Psy 5

Condition : Niveau Psy 4.
Vous comptez maintenant parmi les plus puissants psykers de l'Imperium. Vous gagnez un nombre de pouvoirs issus de disciplines qui vous sont connues égal à la moitié de votre bonus de Force Mentale (arrondir à l'entier supérieur). Si vous préférez, une autre alternative s'offre à vous : choisir une nouvelle discipline et un pouvoir en découlant. Vous avez désormais un Niveau Psy de 5, jetez jusqu'à 5 dés et ajoutez-y votre bonus de Force Mentale lorsque vous manifestez un pouvoir psychique.

Spécial : si votre bonus de Force Mentale augmente par la suite, vous ne gagnez pas de pouvoirs supplémentaires rétroactivement.

Niveau Psy 6

Condition : Niveau Psy 5.
Vous avez atteint le maximum du potentiel psychique humain et avez peu de rivaux en la matière dans l'univers. Vous gagnez un nombre de pouvoirs issus de disciplines qui vous sont connues égal à la moitié de votre bonus de Force Mentale et autant de pouvoirs psychiques mineurs (arrondir à l'entier supérieur). Si vous préférez, une autre alternative s'offre à vous : choisir une

111-124-Chapitre 4.indd 120 29/08/08 13:59:56

nouvelle discipline et un pouvoir en découlant. Vous avez désormais un Niveau Psy de 6, jetez jusqu'à 6 dés et ajoutez-y votre bonus de Force Mentale lorsque vous manifestez un pouvoir psychique.

Spécial : si votre bonus de Force Mentale augmente par la suite, vous ne gagnez pas de pouvoirs supplémentaires rétroactivement.

Orthoproxy

Vous avez appris à tirer une certaine résistance mentale d'un circuit liturgique enfoui au plus profond de votre crâne. Vous pouvez donc faire la sourde oreille face aux tentatives de contrôle mental en vous concentrant sur les prières de votre unité proxy. Cela vous confère un bonus de +20 aux tests de Force Mentale visant à résister au contrôle mental et aux interrogatoires.

Pair

Condition : Sociabilité 30.
Groupes de talents : Adeptus Arbites, Adeptus Mechanicus, Administratum, Aliénés, astropathes, classes moyennes, Ecclésiarchie, hors-monde, gouvernement, Inquisition, militaire, mondes sauvages, noblesse, ouvriers, pègre, ruches et universitaire.
Vous savez comment traiter avec une organisation ou un groupe social précis. Vous bénéficiez ainsi d'un bonus de +10 aux tests de Sociabilité lors de vos interactions avec ce groupe.

Parade de projectiles

Condition : Agilité 50.
Vous êtes capable de parer les armes de jet et les projectiles d'armes primitives. Vous pouvez ainsi utiliser une réaction pour parer une attaque à distance effectuée à l'aide d'une arme primitive ou d'une arme de jet.

Paranoïa

Vous êtes en permanence sur le qui-vive et vous pensez que la galaxie tout entière vous en veut. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'Initiative. De plus, votre MJ peut effectuer un test de Perception secret pour voir si vous remarquez des menaces cachées. Cependant, vos camarades seront assez vite agacés par vos perpétuels marmonnements et regards agités.

Pas de côté

Conditions : Agilité 40, Esquive.
Vous êtes prompt à éviter les coups et bénéficiez d'une esquive supplémentaire par round. En termes de jeu, cela vous confère une seconde réaction utilisable dans le

111-124-Chapitre 4.indd 121 29/08/08 14:00:00

cadre d'une esquive uniquement, ce qui vous permet de faire deux esquives par tour. Notez cependant que vous n'avez droit qu'à une seule tentative d'esquive par attaque vous visant.

Pistolero

Conditions : Capacité de Tir 40, Combat à deux armes.
Vous êtes particulièrement alerte lorsque vous avez une arme de poing dans chaque main. Ainsi armé, réduisez le malus de combat à deux armes de –10. Si vous avez également le talent Ambidextre, vous ne subissez pas de malus lorsque vous tirez avec vos deux armes.

Pouvoir psychique

Groupes de talents : tous les pouvoirs psychiques.
Vous avez fait l'acquisition d'un pouvoir psychique supplémentaire. Vous gagnez un pouvoir psychique issu d'une discipline qui vous est connue.

Pouvoir psychique mineur

Groupes de talents : tous les pouvoirs psychiques mineurs.
Vous avez fait l'acquisition d'un pouvoir psychique supplémentaire. Vous gagnez un pouvoir psychique mineur.

Prémonition

Condition : Intelligence 30.
Vous êtes passé maître dans l'art d'entrevoir les conséquences de tout acte. Si vous prenez le temps de songer à vos actions, vous avez une chance de deviner la meilleure marche à suivre. Vous devez passer 10 minutes à réfléchir au problème pour bénéficier d'un bonus de +10 au test d'Intelligence associé.

Prosanguin

Conditions : Autosanguin.
D'un simple effort de volonté, vous accélérez le fonctionnement de vos autosanguinators. Une fois toutes les 12 heures, vous avez droit à un test de Technomaîtrise. En cas de succès, vous vous débarrassez de 1d5 points de dégâts. Cependant, si vous obtenez un résultat de 96–100, non seulement vous échouez, mais vous surmenez vos implants, qui cessent alors de fonctionner pendant 1 semaine. Durant ce laps de temps, vous ne pouvez bien évidemment plus utiliser ce talent et ne tirez aucun avantage du talent Autosanguin. Une fois cette semaine achevée, vous recouvrez l'usage de vos deux talents. La prosanguination demande 10 minutes de méditation et d'incantation rituelle.

Puits de pouvoir

Condition : Niveau Psy 2.
Votre puissance psychique est telle que vous manifestez vos pouvoirs plus facilement. Lorsque vous manifestez des pouvoirs, vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de Puissance. Vous pouvez prendre ce talent plusieurs fois ; ses effets sont alors cumulatifs.

Purification

Condition : Formation aux armes de base (lance-flammes).
« Brûle ! Brûle en enfer ! » Nul n'échappera à vos flammes purificatrices ! Les cibles exposées à vos attaques de lance-flammes subissent un malus de –20 pour éviter d'être touchées.

Quelconque

Vous avez un visage quelconque et vous fondez parfaitement dans la foule. Les efforts visant à vous remarquer parmi d'autres gens ou à se souvenir de détails vous concernant subissent un malus de –20.

Rage guerrière

Condition : Frénésie.
Malgré votre nature frénétique, vous parvenez à vous contrôler lorsque vous vous battez au corps à corps. Vous pouvez donc user de réactions pour parer lorsque vous sombrez dans la Frénésie.

Rage mentale

Condition : Frénésie.
Vous canalisez votre folie et votre haine dans vos pouvoirs psychiques, que vous pouvez maintenant utiliser conjointement avec Frénésie.

Réaction rapide

Condition : Agilité 40.
Vous êtes sans cesse en alerte et pouvez réagir en une fraction de seconde. Lorsque vous êtes surpris ou victime d'un guet-apens, vous avez droit à un test d'Agilité pour agir normalement.

Rechargement rapide

Vous vous exercez au maniement des armes depuis si longtemps que vous êtes capable de recharger en un clin d'œil. Vos temps de rechargement sont réduits de moitié (arrondir à l'entier inférieur). Ainsi, un rechargement

111-124-Chapitre 4.indd 122 29/08/08 14:00:05

d'une demi-action se fait au moyen d'une action gratuite, une action complète ne demande plus qu'une demi-action, etc.

Réflexes éclair

Vous réagissez en une fraction de seconde. Lorsque vous effectuez votre jet d'Initiative, ajoutez deux fois votre bonus d'Agilité au résultat de votre d10.

Résistance

Groupes de talents : chaleur, froid, peur, poisons et pouvoirs psychiques.
Que ce soit dû à une exposition prolongée, à un entraînement rigoureux ou à un hasard génétique, vous avez développé une résistance dans un domaine précis. Quand vous prenez ce talent, choisissez le domaine auquel il s'applique. Vous bénéficiez désormais d'un bonus de +10 lorsque vous effectuez un test visant à résister ou à éviter les effets dudit domaine.

Résistance physique

Condition : Endurance 40.
Vous êtes capable d'encaisser des blessures qui viendraient à bout de n'importe quel homme. Lorsque vous subissez des dégâts critiques, réduisez le résultat de moitié (arrondir à l'entier supérieur).

Exemple

Drake a le talent Résistance physique et reçoit une balle lui infligeant 12 points de dégâts. Il a un BE de 3, 2 points d'Armure et il ne lui reste que 3 points de Blessures. Cela signifie qu'après avoir ôté son BE, son armure et ses points de Blessures, les dégâts critiques subis (c'est-à-dire les dégâts subis une fois qu'il arrive à 0 point de Blessures) se montent à 4 (12–3–2–3=4). Grâce au talent Résistance physique, Drake ne subit donc que 2 points de dégâts critiques.

Résonance binaire

Vous êtes passé maître dans l'art de contrôler les serviteurs. Vous bénéficiez donc d'un bonus de +10 aux actions visant à donner des ordres à des serviteurs, à les programmer ou à les interroger.

Rite de crainte

Condition : Technoprêtre (respirateur).
Vous êtes en mesure de réciter une liturgie infrasonore inspirant crainte et respect. Tous les humains situés dans un rayon de 50 mètres éprouvent un sentiment de terreur et de culpabilité religieuse, qu'ils soient en mesure de vous entendre ou non. En plus de ces émotions, tous les humains subissent un malus de –10 à leur prochain test de compétence. Ils ont néanmoins droit à un test de Force Mentale pour ignorer l'effet. Durant l'incantation, il vous est impossible de parler sur une autre fréquence. Le rite dure 2 minutes et il est de très mauvais goût d'interrompre la liturgie. Notez que les humains dépourvus d'implants auditifs n'entendent pas les infrasons et s'imagineront sans doute que vous ne parlez pas.

Rite de l'armurier

Condition : Technoprêtre (circuit électro-tatoué/transformateur de puissance).
D'une simple onde mentale, vous êtes capable de désenrayer un nombre d'armes égal à votre bonus d'Intelligence dans un rayon de 10 mètres. Vous devez cependant effectuer un test d'Intelligence. En cas de réussite, vous réussissez à rallier les esprits des armes. Cette bénédiction constitue une action complète.

Rite de pensée pure

Condition : Technoprêtre (circuit céphalique).
Vous avez remplacé la moitié droite créative de votre cerveau par un cogitateur. Vous ne ressentez plus d'émotions et êtes animé par la pureté clinique de la logique. Vous êtes désormais immunisé contre la Peur, l'effroi et les effets provoquant des troubles émotionnels. D'aucuns vous trouveront pour le moins déroutant. Votre MJ vous débarrassera des troubles mentaux qui ne sont plus applicables, mais vous en conférera de nouveaux, tout aussi graves.

Rite de peur

Condition : Technoprêtre (respirateur).
Vous êtes en mesure de déclamer un hymne infrasonore inspirant la terreur aux plus faibles. Tous les humains situés dans un rayon de 50 mètres imaginent que vous avez un degré de Peur de 1, qu'ils soient en mesure de vous entendre ou non. Durant l'incantation, il vous est impossible de parler sur une autre fréquence. Le rite dure 2 minutes et il est de très mauvais goût d'interrompre la liturgie. Notez que les humains dépourvus d'implants auditifs n'entendent pas les infrasons et s'imagineront sans doute que vous ne parlez pas.

Sans peur

Que ce soit dû à une loyauté sans faille ou à une véritable aliénation mentale, rien ne semble pouvoir vous faire peur ou vous troubler. Vous êtes immunisé contre les effets de la Peur et de l'effroi, mais pour battre en retraite ou quitter le théâtre d'affrontements, vous devez d'abord réussir un test de Force Mentale.

Sens aiguisés

Groupes de talents : goût, odorat, ouïe, toucher et vue.
L'un de vos sens est particulièrement développé. En prenant ce talent, choisissez l'un de vos cinq sens. Vous bénéficiez désormais d'un bonus de +10 aux tests liés à celui-ci.

Sommeil léger

Condition : Perception 30.
Vous avez le sommeil léger et restez sur le qui-vive là où beaucoup s'endormiraient. Partez du principe que vous êtes toujours éveillé (même lorsque vous dormez) pour ce qui est des tests de Vigilance, quand vous êtes surpris ou que vous vous levez dans la précipitation. L'inconvénient, c'est que vous vous sentez souvent fatigué pendant la journée, si bien que vous vous montrez parfois grognon ou distrait.

Souvenirs précis

Condition : Intelligence 30.
Grâce à de longues années d'entraînement et de conditionnement mental, votre esprit archive des quantités phénoménales d'informations. Vous vous souvenez automatiquement de tout fait banal ou détail dont vous avez pu avoir connaissance dans le passé. Lorsque vous tentez de vous souvenir d'un détail obscur, comme l'agencement précis d'une scène de crime ou une page lue dans un grimoire poussiéreux cinq ans plus tôt, le MJ pourra vous demander d'effectuer un test d'Intelligence.

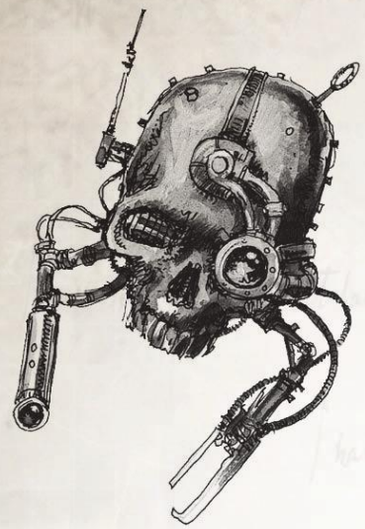
Sprint

Vous êtes capable de piquer des sprints spectaculaires pour vous sortir de situations épineuses. Lorsque vous entreprenez une action de déplacement complet, vous pouvez vous déplacer d'un nombre de mètres supplémentaires égal à votre bonus d'Agilité. Lorsque vous entreprenez une action de course, vous pouvez doubler votre vitesse de déplacement pendant 1 round. Si vous recourez à ce talent deux tours de suite, vous encaissez 1 niveau de Fatigue.

Sur ses gardes

Vous dégainez plus vite que votre ombre et pouvez user de réactivité (cf. **page 193**) au moyen d'une action gratuite.

111-124-Chapitre 4.indd 123 29/08/08 14:00:10



Talentueux

Groupes de talents : toutes les compétences.
Choisissez l'une de vos compétences. Vous bénéficiez désormais d'un bonus de +10 aux tests liés à celle-ci.

Technoharmonisation

Condition : Intelligence 30.
D'un murmure mielleux et d'un geste rituel, vous êtes capable d'éveiller l'esprit endormi d'une arme à feu. Vous pouvez ainsi désenrayer n'importe quelle arme à feu au moyen d'une demi-action. Vous devez toucher l'arme en question pour exécuter le rite et ne pouvez le faire que sur une arme par round ; insister serait manquer de respect à l'égard des esprits.

Tir double

Conditions : Agilité 40, Combat à deux armes.
Vous êtes capable d'optimiser la puissance de feu de deux armes. Lorsque vous êtes armé de deux armes de poing, vous pouvez tirer en même temps au moyen d'une action complète. N'effectuez qu'un seul test de Capacité de Tir. En cas de succès, les deux tirs touchent la cible.

Tir en mouvement

Conditions : Capacité de Tir 40, Agilité 40.
Vous êtes capable de tirer tout en vous déplaçant. Au moyen d'une action complète, vous pouvez donc effectuez un déplacement complet et une attaque à l'aide d'une arme de poing.

Tir en puissance

Condition : Capacité de Tir 40.
Vous êtes capable de tirer le meilleur parti d'une arme à feu. Vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires à l'aide d'une arme à distance.

Tireur chevronné

Condition : Capacité de Tir 40.
Vous êtes capable de toucher là où ça fait le plus mal. Lorsque l'une de vos attaques à distance cause des dégâts critiques, vous infligez 2 points de dégâts supplémentaires.

Tireur émérite

Conditions : Capacité de Tir 30, Formation aux armes de base (deux groupes au choix).
Vous disposez d'une telle maîtrise des armes à feu que vous pouvez vous emparer de toute arme inconnue et vous en servir comme si vous en aviez appris le maniement. Vous pouvez donc utiliser les armes à distance auxquelles vous n'êtes pas formé avec un malus de –10 et non de –20.

Tireur hors pair

Condition : Capacité de Tir 30.
Vous touchez toujours votre adversaire entre les deux yeux… ou là où vous le souhaitez. Lorsque vous tentez un coup ciblé, vous ne subissez qu'un malus de –10 (au lieu de –20 en temps normal).

Transcendance levmag

Conditions : Technoprêtre (transformateur de puissance), Grâce levmag.
La dévotion dont vous faites preuve à l'égard du Dieu-Machine vous confère des connaissances poussées en matière de miracles. Au moyen d'une demi-action, vous pouvez flotter à 20–30 cm au-dessus du sol pendant un nombre de minutes égal à 2d10 plus votre bonus d'Endurance. Vous vous déplacez alors à votre vitesse de course normale et devez consacrer une demi-action par round à vous concentrer pour maintenir l'effet. Vous pouvez également l'activer en cas de chute pour contrôler votre vitesse ; si le rite est toujours actif au moment où vous touchez le sol, vous ne subissez pas de dégâts. Vous ne pouvez faire appel à ce rite que deux fois par tranche de 12 heures.

Trompe-la-mort

Condition : Force Mentale 40.
Vous êtes un sacré dur à cuire. Lorsque vous êtes victime d'une Hémorragie, vous avez droit à deux jets pour éviter la mort.

Utilisation d'électro-implant

Vous avez la faculté d'utiliser un électro-implant pour accéder à un point de données et communier avec les esprits de la machine. Cela vous confère un bonus de +10 aux tests de Connaissances générales, Enquête et Technomaîtrise tant que vous êtes connecté.

Utilisation de mécadendrites

Condition : Technoprêtre (cyberchape/circuit céphalique).
Groupes de talents : manipulatrices, medicae, optiques, tir et utilitaires.
Vous avez reçu l'entraînement, l'initiation et l'hypno-endoctrinement nécessaires pour utiliser un type précis de mécadendrite.

Vigoureux

Conditions : Endurance 40.
Vous êtes particulièrement solide et résistez parfaitement aux coups les moins graves. Lorsque vous êtes censé être assommé, vous avez droit à un test d'Endurance pour ignorer l'effet.

Visée indépendante

Condition : Capacité de Tir 40.
Vous êtes suffisamment habile avec les armes à feu pour pouvoir tirer dans deux directions à la fois. Lorsque vous utilisez deux armes en même temps, vous pouvez tirer sur deux cibles séparées de plus de 10 mètres.

Vivacité

Condition : Agilité 30.
Il est difficile de vous garder à terre. Vous pouvez vous relever au moyen d'une action gratuite.

Voix troublante

Votre voix est sinistre et inquiétante à la fois. Ce peut être dû à la cadence infrasonore de votre synthétiseur vox, à vos facultés d'interrogateur ou à une malveillance naturelle. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests d'Interrogatoire et d'Intimidation s'appuyant sur la voix. En revanche, vous subissez un malus de –10 aux tests de Sociabilité lorsque vous avez affaire à des individus que vos manières risquent de rebuter (psykers, enfants, grox nerveux, etc.).

111-124-Chapitre 4.indd 124 29/08/08 14:00:12

V

Arsenal

Argent

•

Disponibilité

•

Qualité

•

Armes

•

Armures

•

Équipement

•

Cybernétique

Chapitre V : Arsenal

« Ayez foi en l'Empereur, et un gros pistolet. »
— Haut marshal Mordechai Voght

Le 41e millénaire constitue un décor dangereux, où règnent les conflits et les guerres, et un acolyte doit veiller à être bien armé et équipé s'il veut survivre. Ce chapitre décrit certains des nombreux types d'armes, d'armures et d'équipements existant dans l'Imperium. L'attirail du personnage, notamment son arsenal et ses protections, constitue l'essentiel de ce qu'il possède, et le succès ou l'échec d'une mission peut souvent en dépendre.

Une ère de technologie ?

Au 41e millénaire, la technologie est essentiellement un mystère pour l'homme : nombre de ses secrets sont enfouis sous des siècles et des siècles d'ignorance et de superstition. Les acolytes peuvent vaguement appréhender le fonctionnement d'une arme ou d'un objet, du moins dans son principe, mais cela se résume souvent à savoir qu'en marmonnant les bonnes paroles et en accomplissant les bons gestes (huiler cet endroit-ci, tourner cette molette-là), leur équipement fonctionnera. Il est toujours sage de témoigner ce respect pour l'esprit qui réside dans une arme, et seuls ceux qui voudraient voir leur pistolet s'enrayer au milieu des combats manquent d'observer ces rituels.

Argent

« Là où vous voyez un ciel rempli d'étoiles, je vois de l'argent à aller chercher. »
— Maîtresse Katrina Zaat, libre-marchande

Comme les acolytes le découvriront très vite, l'argent est un élément essentiel des rouages de l'Imperium qui intervient dans la vie de tous, du simple colporteur officiant sur un monde sauvage au plus puissant libre-marchand.

Le trône gelt

La richesse et l'argent adoptent de nombreuses formes dans le secteur Calixis. Sur certains mondes, les acolytes verront les gens s'échanger des jetons de nacre ou des pièces de métal rare, et ils rencontreront sur d'autres des lettres de créance inscrites sur tissu ou des sommes virtuelles n'existant que dans les circuits des cogitateurs. Dans Dark Heresy, tous ces modes d'échange ont leur équivalent en trônes gelts, ou trônes. Le trône gelt est l'unité de change en vigueur dans le secteur Calixis, et sa valeur est adossée à la richesse immense que génèrent les dîmes planétaires. Sous sa forme la plus littérale, le trône gelt désigne l'argent de l'Empereur.

Cette unité monétaire sert à exprimer la valeur des objets d'un monde à l'autre, ainsi que la richesse personnelle d'un acolyte, même si cette dernière peut se présenter sous une myriade de monnaies différentes.

Les revenus

Tous les acolytes au service de l'Inquisition ont un revenu mensuel. Celui-ci représente l'argent qu'ils gagnent durant leur temps libre, grâce à leurs activités (parfois illicites), à des investissements dont ils pourraient bénéficier, ou aux indemnités que leur verse leur illustre employeur. Néanmoins, en termes de jeu, un personnage reçoit toujours son revenu sans avoir besoin d'accomplir quoi que ce soit. Le MJ est bien entendu libre d'augmenter, de diminuer ou de

Table 5-1 : Revenu et classe sociale

Classe sociale	Trônes/mois	Augmentation de promotion	Description
Exclus (Racailles)	20†	Spécial†	Ceux n'ayant pas leur place reconnue dans la structure de la société impériale, et vivant même sous le niveau des classes les plus basses.
Classe laborieuse	30	3	Ceux travaillant dans les champs, les manufactoria et les ruches de l'Imperium, et qui constituent de loin l'essentiel de l'humanité.
Classe militaire (Gardes impériaux)	50	5	Ceux qui combattent.
Classe indolente (Arbitrators, Psykers)	70	7	Ceux qui servent des classes supérieures à la leur et profitent des largesses de leurs maîtres.
Classe érudite (Adeptes)	100	10	Ceux qui vivent de leur savoir.
Classe commerçante (Assassins)	120	12	Ceux qui achètent et revendent, ou exercent des activités spécialisées grâce auxquelles ils prospèrent.
Mechanicus (Technoprêtres)	150	15	Ceux qui vénèrent le Dieu-Machine et forment une classe à part.
Ministorum (Ecclésiastes)	200	20	Ceux qui appartiennent au culte de l'Empereur, en bénéficiant grassement des innombrables richesses de Ses domaines.
Noblesse	500	50	Ceux qui doivent puissance et richesse à leur seule naissance.
Individus libres	< Information supprimée >		Ceux dont la situation leur permet de parcourir l'Imperium à leur guise, comme les inquisiteurs des différents ordos ou les insaisissables libres-marchands.

† Reportez-vous à la **Table 5–2 : revenu des Racailles**.

125-156-Chapitre 5.indd 126 29/08/08 13:52:23

geler ce salaire, s'il le juge nécessaire pour l'intrigue ou si ce dernier déplaît à son maître !

Le revenu est lié à la classe sociale, qui est fonction du plan de carrière de départ du personnage, qui fixe pour sa part son pécule de départ (cf. **Table 1–9 : pécule de départ, page 30**). Bien entendu, tout cela n'empêche pas l'acolyte de s'engager dans des activités lucratives durant le jeu.

Chaque fois qu'un PJ gagne une nouvelle promotion dans son plan de carrière, son revenu mensuel peut augmenter (si le MJ le décide) du montant indiqué dans la colonne augmentation de promotion de la **Table 5–1 : revenu et classe sociale**. *Par exemple, la solde mensuelle de départ d'un Garde impérial (50 trônes) peut passer à 55 trônes une fois la deuxième promotion de son plan de carrière atteinte.* Le MJ peut très bien modifier ce système pour que ces augmentations dépendent plutôt des titres ou honneurs que les PJ acquerront en jeu.

Les joueurs dont les personnages suivent le plan de carrière de Racaille doivent jeter un d10 et se référer à la **Table 5–2 : revenu des Racailles** pour calculer chaque mois le nombre de trônes qu'ils « gagnent ».

Table 5-2 : revenu des Racailles

d10	Résultat	Revenu
1–3	Aumône	10 + 1d10
4–5	Arnaque	15 + BS d10
6–7	Vol	15 + BA d10
8–9	Combines	15 + BI d10
10	Chance	50 + PD d10

BS = bonus de Soc, BA = bonus d'Ag, BI = bonus d'Int, PD = points de Destin

Exemple

Pincher Smyth, une Racaille de la sous-ruche, détermine son revenu du mois en jetant 1d10 sur la table. Il obtient un 6 qui confirme ses talents de voleur. Sur cette période, il a en effet réuni pas moins de 28 trônes : 15 auxquels il a ajouté les 13 obtenus avec ses 3d10 (son bonus d'Agilité est de 3).

Émoluments d'un acolyte

À mesure que les personnages prouvent leur valeur en réussissant les diverses missions qui leur sont assignées, un inquisiteur peut décider de mieux les soutenir. Cela peut se traduire par une augmentation du revenu mensuel de 10 à 50 trônes, voire plus, ou un approvisionnement régulier en munitions. Le MJ est évidemment le seul juge en la matière, car un tel soutien constitue un indice important de la considération que l'inquisiteur accorde à ses agents.

Disponibilité

« Écoute mon gars, là d'où tu viens, peut-être que chaque grox a son fusil laser, mais ici, soit tu m'achètes une arbalète, soit tu te tires. »

— Greeb, armurier de Port Souffrance

Avoir l'argent ne garantit pas toujours que les biens ou les services désirés soient disponibles ; certains produits coûteux sont bien moins susceptibles d'être vendus sur les mondes médiévaux arriérés que sur les marchés d'une cité-ruche. De même, trouver une arme de haute qualité sur une planète isolée est moins facile que dans une métropole fourmillante de vie. Pour refléter cette réalité, à chaque bien et service est associée une certaine disponibilité, allant de Banal à Très rare. Les MJ peuvent utiliser ces lignes directrices comme point de départ pour déterminer si tel ou tel endroit en dispose.

Les acolytes à la recherche d'un bien ou service particulier doivent réussir un test d'Enquête modifié en fonction de la disponibilité de ce qu'ils recherchent. La **Table 5–3 : conséquences de la disponibilité** (cf. **page suivante**) donne les modificateurs de base au test d'Enquête quand il s'agit de trouver un bien ou service dans une communauté comptant jusqu'à 1 000 habitants. Pour les communautés comptant plus de 1 000 habitants, réduisez la difficulté d'un cran jusqu'à 10 000 habitants, et de deux crans au-delà. Si la communauté compte moins de 100 habitants, augmentez la difficulté d'un cran. La **Table 5–4 : disponibilité en fonction de la population** (cf. **page suivante**) récapitule les modificateurs de difficulté en fonction de la population.

Devises calixiennes

Bien que tout le secteur emploie le terme de trônes, la plupart de ses citoyens continuent de donner un nom local à leur monnaie, lequel peut grandement varier d'un monde à un autre et diffère parfois sur une seule et même planète. Voici quelques-uns des autres termes les plus usités dans le secteur calixis pour désigner un trône gelt :

Un scint, un brûle, une gale : ces termes ont vu le jour dans les ruches de scintilla et sont devenus synonymes des pièces de plus haute valeur en trônes, ce qui est dû pour une large part au niveau de production outrancier de cette planète.

Une âme : sur le monde en guerre d'iocanthus, beaucoup croient leur monnaie tachée à jamais du sang des mercenaires, ce qui donna naissance à la métaphore de s'échanger des âmes de guerriers défunts.

Une balle : employé dans les profondeurs de gunmetal city, où les balles de pistolet passent parfois de main en main comme une véritable monnaie.

Une pépite, un éclat : dans les mines et les villages de sepheris secundus, la vie gravite autour d'une exploitation incessante des gisements, au point que les pépites et les éclats de minerai servent souvent de base aux échanges.

Un seigneur, une dame : sur la planète médiévale et reculée d'acreage, chaque noble est tenu de frapper sa propre monnaie, la valeur de chaque pièce étant directement liée à la fortune du seigneur ou de la dame dont elle arbore le profil.

Une écaille, une nageoire : sur le monde aquatique de spectoris, le poisson est présent dans tous les domaines de l'existence, à tel point qu'une personne particulièrement riche est souvent dite « bordée de sardines », ou accusée d'avoir le teint un peu écailleux.

Exemple

Drake a besoin d'un nouveau fusil laser, qui est une arme courante, et il gagne donc un bonus de +10 à son test d'Enquête pour en trouver un dans une colonie ordinaire de 7 000 habitants. S'il cherchait un fusil laser dans un petit avant-poste fermier de 400 habitants, la difficulté deviendrait Moyenne (+0). En revanche, s'il cherchait dans une grande ville d'environ 80 000 habitants, il obtiendrait un bonus de +20 puisque la difficulté tomberait à Facile.

Disponibilité et niveau technologique

Il n'est pas simplement ardu, mais bel et bien impossible de trouver certaines choses sur certains mondes. Bien que le fusil laser fasse partie des équipements courants dans l'essentiel de l'Imperium, il relève presque de l'utopie d'en trouver un où que ce soit sur un monde sauvage ou médiéval. Le MJ peut donc décider de rendre un objet plus difficile à se procurer, voire impossible à acquérir, si sa technologie n'est pas d'usage courant sur le monde en question.

Table 5-3 : Conséquences de la disponibilité

Disponibilité	Difficulté	Modificateur
Banal	Très facile	+30
Très courant	Facile	+20
Courant	Assez facile	+10
Assez courant	Moyenne	0
Inhabituel	Assez difficile	–10
Rare	Difficile	–20
Très rare	Très difficile	–30

Délais

Le fait que tel objet puisse se trouver dans une grande communauté ne veut pas nécessairement dire qu'il sera facile d'en dénicher un : plus une cité est grande, plus il faut de temps pour y localiser ce que l'on cherche. La taille d'une communauté détermine le temps nécessaire pour trouver l'objet recherché. Chaque degré de réussite réduit ce délai de plusieurs minutes, heures, jours, semaines ou mois selon le délai de base (cf. **Table 5–5 : disponibilité et délais**). Dans le cas d'objets particulièrement chers ou dangereux, il est préférable que le MJ jette les dés en secret, pour mettre l'accent sur les possibles complications et les risques liés à cette recherche.

Qualité

« Vous chérirez cette arme, vous la manierez sagement et vous honorerez par la prière son esprit sacré, afin qu'elle continue de servir l'Empereur longtemps après votre mort. »

— Ergar Keer, technaugure

Dans l'immensité de l'Imperium et de ce qui s'étend au-delà, tous les biens ne sont pas de même qualité, et la manière dont ils ont été produits peut varier de l'assemblage sommaire sur chaîne de montage au chef-d'œuvre fait main.

En temps normal, la qualité des biens et services n'a que peu d'effets en termes de jeu : de manière générale, les objets de qualité médiocre sont plus enclins au dysfonctionnement ou à la casse, tandis que ceux de qualité bonne ou exceptionnelle sont plus fiables, même s'il revient au MJ de décider quand et comment ces effets interviennent. Dans le cas des armes et des armures, leur degré de qualité affecte leurs performances ou leur poids (voir plus loin), mais pour ce qui est des biens et des services courants, les différences de qualité ne seront qu'une affaire de description. Le MJ peut éventuellement réduire la difficulté de certains tests, mais ce choix lui revient entièrement. Si rien n'est spécifié, tous les objets sont considérés de qualité moyenne.

Table 5-4 : Disponibilité en fonction de la population

Difficulté en fonction de la population

Disponibilité	Moins de 1 000	Moins de 10 000	Moins de 100 000	100 000 ou plus
Banal	Facile	Très facile	Réussite automatique	Réussite automatique
Très courant	Assez facile	Facile	Très facile	Réussite automatique
Courant	Moyenne	Assez facile	Facile	Très facile
Assez courant	Assez difficile	Moyenne	Assez facile	Facile
Inhabituel	Difficile	Assez difficile	Moyenne	Assez facile
Rare	Très difficile	Difficile	Assez difficile	Moyenne
Très rare	Au choix du MJ	Très difficile	Difficile	Assez difficile

Table 5-5 : Disponibilité et délais

Délai de base nécessaire en fonction de la disponibilité et de la population

Population	Très rare	Rare	Inhabituel	Assez courant	Courant	Très courant	Banal
Moins de 1 000	1d10 heures	1 heure	30 minutes	15 minutes	10 minutes	5 minutes	1 minute
Moins de 10 000	1d10 jours	1d10 heures	1 heure	30 minutes	15 minutes	10 minutes	5 minutes
Moins de 100 000	1d10 semaines	1d10 jours	1d10 heures	1 heure	30 minutes	15 minutes	10 minutes
100 000 ou plus	1d5 mois	1d10 semaines	1d10 jours	1d10 heures	1 heure	30 minutes	15 minutes

125-156-Chapitre 5.indd 128 29/08/08 13:52:34

Degré de qualité	Multiplicateur de prix	Disponibilité
Qualité exceptionnelle	x10	2 crans en moins
Bonne qualité	x3	1 cran en moins
Qualité moyenne	x1	—
Qualité médiocre	x0,5	1 cran en plus

Exemple

Drake réalise qu'il ne peut pas se payer de fusil laser tout neuf, il se décide donc pour un fusil de qualité médiocre. Le prix de cette arme est divisé par deux, et puisqu'il s'en trouve facilement, sa disponibilité passe de Courant à Très courant.

Armes

« On ne discute pas avec le canon d'une arme. »

— Proverbe ancien (pré-Hérésie)

Les armes se divisent en plusieurs groupes qui couvrent une pléthore d'armes à distance allant de l'arbalète au lance-plasma lourd, et tout autant d'armes de corps à corps. À moins qu'elle ne soit de qualité médiocre, le prix d'une arme inclut toujours celui d'un étui, holster, fourreau, ou d'une sangle appropriée.

Une galaxie en armes

L'Imperium est immense, et sur ses milliards de planètes habitées (dont de nombreux mondes-forges), d'innombrables usines, artisans, artificiers et forgerons produisent des armes et des armures. Comme on peut se l'imaginer, la variété des procédés de fabrication, des modèles et des labels est pratiquement infinie. Il serait impossible de détailler chaque variante d'une arme, ou même une partie des variantes circulant dans l'Imperium ; les armes, armures et équipements de ce chapitre représentent donc les modèles et les désignations les plus courants. Vous pouvez bien sûr baptiser vos armes du nom que vous jugerez adapté : après tout, tirer au H-12 Executor modèle Gorgone est bien plus cool que d'avoir un simple pistolet.

Afin que les joueurs et le MJ disposent des informations nécessaires pour pouvoir s'en servir, toutes les armes sont décrites sur le modèle suivant :

- **Nom :** le nom de l'arme.
- **Groupe d'armes :** indique à quel groupe appartient l'arme, qu'il s'agisse d'une arme de corps à corps ou de jet, d'une arme de base ou de poing, ou d'une arme lourde.
  - Les *armes de base* requièrent normalement l'usage des deux mains, bien que l'utilisateur puisse les utiliser à une seule main moyennant un malus de –20 à ses attaques.
  - Les *armes de corps à corps* s'utilisent en combat rapproché. Lorsque vous utilisez une arme de corps à corps, ajoutez votre BF aux dégâts que vous infligez.
  - Les *armes de jet* couvrent toutes les armes projetées par action musculaire et incluent les dagues, haches de jet, lances et autres armes du même type. À moins d'être également classée comme arme de corps à corps, une arme de jet ne peut pas être utilisée au corps à corps, ou alors elle compte comme une arme improvisée. Lorsque vous utilisez une arme de jet, ajoutez votre BF aux dégâts que vous infligez (à l'exception des explosifs tels que les grenades).
  - Les *armes de poing* ne mobilisent qu'une main et peuvent s'utiliser au corps à corps, mais aucun modificateur relatif à la portée ou à un équipement de visée ne s'applique alors.
  - Les *armes lourdes* nécessitent toujours les deux mains et, pour tirer sans malus, elles doivent être calées d'une façon ou d'une autre, généralement sur un bipied ou un trépied, mais ce peut être sur des sacs de sable ou un rebord de fenêtre (ou contre l'épaule du tireur dans le cas d'un lance-roquettes). Tirer à l'arme lourde sans l'avoir calée au préalable se traduit par un malus de –30 à l'attaque et bannit tout tir en mode semi-automatique ou automatique.

Caler une arme

Caler une arme nécessite une demi-action et, une fois l'arme calée, le tireur ne peut plus bouger sans perdre les bénéfices de cette action. Il peut néanmoins décaler sa visée latéralement selon le type d'appui dont il dispose : un rebord de fenêtre ou une pile de gravats donne un angle de tir de 45°, tout comme le simple fait d'être allongé au sol ; un bipied accorde un angle de tir de 90°, et un trépied un angle de 180°, tandis qu'une arme montée sur pivot peut être tournée dans n'importe quelle direction.

- **Portée :** indique jusqu'à combien de mètres l'arme peut tirer en restant précise. La portée courte d'une arme correspond à la moitié de cette distance, tandis que sa portée longue correspond au double (pour connaître les modificateurs de portée, reportez-vous au **Chapitre VII : Règles du jeu, pages 198 et 199**). Aucune arme ne peut atteindre une cible se trouvant à plus de quatre fois sa portée.
- **Modes :** indique si l'arme peut tirer en mode semi-automatique ou automatique, et combien de balles/décharges cela lui fait tirer. Cette caractéristique est suivie de trois indications séparées par une barre oblique : la première indique par un « C » si l'arme peut tirer au coup par coup ; la deuxième précise si l'arme peut tirer ou non en mode semi-automatique ; enfin, la troisième spécifie si l'arme peut tirer ou non en mode automatique. La valeur notée pour les modes semi-automatique et automatique précise le nombre de balles/décharges tirées. Si l'arme ne peut pas tirer dans tout ou partie de ces trois modes, cela est indiqué par un « — ».
  Comme vous le verrez sur leur profil, certaines armes disposent de plusieurs modes de tir. Les personnages doivent choisir un mode de tir avant d'effectuer leur attaque.
- **Dég (dégâts) :** indique les dégâts et le type de dégâts infligés par l'arme pour la résolution des dégâts critiques : dégâts d'énergie (E), explosifs (X), d'impact (I) ou pénétrants (P).
- **Pén (pénétration) :** indique si l'arme est particulièrement efficace pour percer les armures. Lorsque l'arme parvient à toucher, sa valeur de pénétration est déduite des points d'Armure de sa cible. Un résultat inférieur à 0 compte alors comme 0 (et l'armure ne procure aucune protection). Résolvez ensuite les dégâts de façon normale. Si par exemple une arme avec une pénétration de 3 touche une cible avec 5 points d'Armure, celle-ci ne déduira que 2 points d'Armure aux dégâts de l'attaque. Notez que la pénétration n'a aucun effet sur les champs de force, mais qu'elle affecte normalement les abris.
- **AT (autonomie de tir) :** indique le nombre de balles/décharges que contient l'arme pleinement chargée.
- **Rch (rechargement) :** indique le type d'action nécessaire pour recharger l'arme : « demi » pour demi-action, ou « complète »

125-156-Chapitre 5.indd 129 29/08/08 13:52:39

pour action complète. Comme certaines armes réclament plusieurs actions complètes pour être rechargées, un chiffre vient compléter le type d'action. Par exemple, « 2 complètes » signifie que le rechargement prendra 2 actions complètes, autrement dit 2 rounds.

- **Attributs :** indique les attributs de l'arme.
- **Pds (poids) :** indique le poids de l'arme en kilos.
- **Prix :** indique le prix standard de l'arme en trônes au sein de l'Imperium.
- **Disponibilité :** indique la disponibilité de l'arme (cf. **Table 5–3 : conséquences de la disponibilité**, **page 128**).

« C'est la guerre, cette bête sauvage, qui a placé le genre humain sur cette voie et qui le poursuit vers sa destruction. Elle se nourrit de sa terreur, devient chaque année de plus en plus vorace, et bientôt, elle le dévorera tout entier. »

ATTRIBUTS DES ARMES

Certaines armes disposent d'attributs pour représenter les effets inhabituels ou les dégâts spéciaux qu'elles infligent.

Champ énergétique

Les armes dotées de cet attribut sont entourées d'un champ énergétique qui accroît leurs dégâts et leur pénétration. Ces modificateurs sont déjà inclus dans le profil de l'arme. Lorsque ces armes sont utilisées avec succès pour parer l'attaque d'une arme ne possédant pas cet attribut, celle-ci a 75 % de chances d'être détruite.

Décharge

Les armes dotées de cet attribut infligent un puissant choc électrique susceptible d'assommer leur victime. Une fois les points d'Armure et le bonus d'Endurance déduits des dégâts infligés par ces armes, si la cible subit au moins 1 point de dégâts, elle doit effectuer un test d'Endurance avec un bonus de +10 par point d'Armure dont elle dispose sur la localisation touchée. En cas d'échec, la cible est assommée pendant un nombre de rounds égal à la moitié des dégâts subis.

Déchirante

Les armes dotées de cet attribut disposent généralement d'un tranchant dentelé entraîné par moteur qui arrache chair et os. On détermine les dégâts qu'elles infligent en effectuant deux jets de dés et en gardant le meilleur résultat.

Défensive

Les armes dotées de cet attribut sont conçues pour la parade et non pour l'attaque. Elles confèrent un bonus de +15 aux tests de parade, mais inflige un malus de –10 aux tests d'attaque.

Dispersion

Les armes dotées de cet attribut disposent de munitions qui s'éparpillent pour toucher davantage leur cible. En cas de tir effectué à bout portant, elles touchent une fois de plus par tranche de 2 degrés de réussite obtenus par le tireur (cf. **Table 7–6 : coups multiples**, **page 190**). En revanche, cet attribut rend les armes moins efficaces à portée supérieure. À portée longue ou extrême, les points d'Armure de leurs victimes sont doublés.

Encombrante

Les armes dotées de cet attribut, énormes et souvent très lourdes, sont trop peu maniables pour effectuer la moindre parade.

Équilibrée

Les armes dotées de cet attribut sont forgées de sorte que le poids de leur garde équilibre celui de la lame, ce qui facilite leur maniement. Elles confèrent un bonus de +10 aux tests de parade.

Fiable

Les armes dotées de cet attribut recourent à une technologie éprouvée qui leur fait rarement défaut. En cas d'enrayement, jetez 1d10 : le tir rate sa cible, mais l'arme ne s'enraye que si vous obtenez un 10.

Flexible

Les armes dotées de cet attribut sont composées d'une multitude de segments reliés entre eux, comme une chaîne ou la lanière d'un fouet. Lorsqu'on attaque, elles se plient au contact, ce qui interdit toute parade au défenseur.

Fumigène

Plutôt que d'infliger des dégâts, les armes dotées de cet attribut créent d'épais nuages de fumée servant d'abri. En cas de tir réussi, un écran de fumée de 3d10 mètres de diamètre se propage autour du point d'impact. Celui-ci dure pendant 2d10 rounds, voire moins en cas de mauvaises conditions climatiques.

Immobilisante

Les armes dotées de cet attribut ont pour but d'empêtrer l'ennemi. En cas d'attaque réussie, la cible doit réussir un test d'Agilité, faute de quoi elle est immobilisée. Au cours de son tour de jeu, une cible

Degré de qualité des armes

Toutes les armes détaillées dans ces pages sont de qualité moyenne. Les modificateurs suivants s'appliquent aux armes de meilleure ou de moins bonne facture :

Qualité médiocre : les armes à distance de qualité médiocre ne fonctionnent pas toujours parfaitement et possèdent l'attribut peu fiable. Si elles le possédaient déjà, elles s'enrayent à chaque test de Capacité de Tir raté. Les armes de corps à corps de qualité médiocre s'accompagnent quant à elles d'un malus de –10 aux tests de Capacité de Combat.

Bonne qualité : ces armes sont mieux équilibrées et plus fiables que la moyenne. Les armes à distance de bonne qualité possèdent l'attribut fiable. Si elles le possédaient déjà, leur qualité saute aux yeux, mais il n'y a aucun autre effet. Les armes de corps à corps de bonne qualité s'accompagnent quant à elles d'un bonus de +5 aux tests de Capacité de Combat.

Qualité exceptionnelle : ces armes sont des chefs-d'œuvre réalisés par des maîtres artisans morts depuis des siècles. Les armes à distance de qualité exceptionnelle ne s'enrayent jamais, ni ne surchauffent : lorsqu'un jet de dés indique l'un de ces effets, considérez-le simplement comme un tir raté. Les arme de corps à corps de qualité exceptionnelle s'accompagnent quant à elles d'un bonus de +10 aux tests de Capacité de Combat et infligent 1 point de dégâts supplémentaire.

125-156-Chapitre 5.indd 130 29/08/08 13:52:45

« Nous luttons dans des ténèbres où retentit le vacarme des combats. Le temps de la paix est terminé, notre heure est venue de mourir. Cet âge est celui de la guerre et nous vivrons nos derniers jours au milieu du bruit de notre anéantissement. »

immobilisée ne peut rien tenter d'autre qu'essayer de se libérer, en arrachant ce qui l'entrave (test de Force) ou en se tortillant (test d'Agilité). Jusqu'à ce qu'elle se libère, la cible est considérée comme sans défense.

Imprécise
Les armes dotées de cet attribut ont été mal conçues ou fabriquées tant et si bien que, malgré tout le soin apporté à leur maniement, tout n'est qu'une question de chance. Viser avec ces armes ne confère aucun bonus.

Instable
Les armes dotées de cet attribut tirent des munitions volatiles aux effets imprévisibles. En cas de tir réussi, jetez 1d10 : sur un 1, la munition n'inflige que la moitié de ses dégâts ; entre 2 et 9, elle inflige des dégâts normaux ; sur un 10, elle inflige double dégâts.

Lance-flammes
Les armes dotées de cet attribut crachent un cône de flammes. À la différence des autres armes, elles n'ont qu'une seule portée et projettent une mort ardente jusqu'à cette distance. L'utilisateur n'a pas besoin d'effectuer de test de Capacité de Tir pour toucher sa cible, il se contente de presser la détente. Quiconque se trouvant dans un cône de 30° partant du tireur et d'une longueur égale à la portée maximale de l'arme doit réussir un test d'Agilité pour éviter de subir les dégâts de l'arme. S'il échoue, il doit réussir un nouveau test d'Agilité pour ne pas prendre feu. Les abris ne protègent pas des attaques de ce type d'arme.
Puisque ces armes ne nécessitent aucun test d'attaque, on considère qu'elles touchent systématiquement leurs cibles au corps, et qu'elles s'enrayent si leur porteur obtient un 9 sur son dé de dégâts (avant l'ajout des bonus).

Mal équilibrée
Les armes dotées de cet attribut, lourdes et difficiles à réarmer, subissent un malus de –10 aux tests de parade.

Peu fiable
Mal assemblées ou mal entretenues, les armes dotées de cet attribut ont des dysfonctionnements plus fréquents. Elles s'enrayent sur un résultat de 91–100 au test de Capacité de Tir, quel que soit le mode de tir utilisé (coup par coup, semi-automatique ou automatique).

Précise
Les armes dotées de cet attribut ont été conçues dans une optique de précision et répondent parfaitement entre des mains expertes. Elles confèrent un bonus de +10 en Capacité de Tir lorsque le tireur prend le temps de viser, ce bonus s'ajoutant à celui procuré par l'action de viser.

Primitive
Bien que toujours dangereuses, les armes dotées de cet attribut, sommaires et rudimentaires, sont peu efficaces contre les armures modernes. Tant et si bien qu'en cas d'attaque réussie, les points d'Armure de la cible sont doublés, sauf si l'armure est également primitive.

Recharge
À cause de leur fonctionnement ou de la nature volatile de leurs munitions, les armes dotées de cet attribut prennent plus de temps à recharger. Après avoir tiré, elles doivent passer le round suivant à accumuler de l'énergie. Elles ne permettent donc de tirer qu'un round sur deux.

Surchauffe
À cause de leur piètre conception ou de la nature instable de leurs munitions à haute température, les armes dotées de cet attribut ont tendance à surchauffer. Sur un résultat de 91–100 au test de Capacité de Tir, jetez 1d10 et reportez-vous à la **Table 5–6 : surchauffe**.

Table 5-6 : Surchauffe

d10	Résultat
1–5	Le tireur doit réussir un test d'Endurance pour ne pas lâcher son arme. Celle-ci ne peut plus tirer pendant 1d10 rounds.
6–8	Le tireur subit 1d10+2 points de dégâts d'énergie et doit lâcher son arme. L'arme est si chaude qu'elle ne peut pas être ramassée pendant 1d10 rounds (quiconque essaye subit 1d10+1 points de dégâts d'énergie).
9–10	L'arme explose. Le tireur et quiconque se trouvant dans un rayon de 4 mètres subissent des dégâts comme s'ils avaient été touchés par un tir simple de cette arme.

Toxique
Les armes dotées de cet attribut s'appuient sur une toxine ou un poison pour leurs dégâts. Lorsqu'elles infligent des dégâts une fois les points d'Armure et le bonus d'Endurance déduits, leurs cibles doivent réussir un test d'Endurance avec un malus de –5 pour chaque point de dégâts subi. En cas d'échec, elles subissent 1d10 points de dégâts d'impact supplémentaires, auxquels on ne soustrait ni le bonus d'Endurance, ni les points d'Armure.

Zone d'effet (X)
Les armes dotées de cet attribut provoquent une explosion en atteignant leur cible. Lorsqu'on résout leur tir, quiconque se trouvant dans leur zone d'effet (dont le rayon en mètres est indiqué entre parenthèses) est également affecté par le tir. On détermine la localisation et les dégâts séparément pour chacune des victimes.

Utiliser une arme sans son talent
Beaucoup d'armes décrites dans ce chapitre nécessitent un talent précis pour être utilisées efficacement. Bien que cela comporte des risques, il est possible d'ignorer cette règle, ce qui se traduit par un malus de –20 aux tests d'attaque. Dans le cas des armes lance-flammes, la cible bénéficie d'un bonus de +30 à son test d'Agilité pour éviter de subir les dégâts de l'arme. De plus, une arme à distance utilisée sans le talent requis est considérée comme ayant l'attribut peu fiable, ce qui accroît ses risques d'enrayement.

125-156-Chapitre 5.indd 131 29/08/08 13:52:50

Armes à bolts

S'il est un objet qui définit l'Imperium à lui seul, c'est bien le bolter : aucun autre ne combine un tel niveau de technologie et de brutalité délibérée, et aucune autre race que l'humanité ne l'aurait créé. Les projectiles des armes à bolts se caractérisent par une propulsion autonome, et par une masse réactive réglée pour exploser juste après avoir pénétré la cible. Ces armes superbes, quoique parfois capricieuses, réclament un entretien méticuleux faisant appel aux rituels appropriés. Elles sont de plus extrêmement rares, et seuls les individus chanceux ou disposant de très bonnes connexions parviennent à s'en procurer une. Beaucoup sont vieilles de plusieurs siècles, se transmettent d'un vétéran à son successeur, et une longue légende de leurs hauts faits leur est rattachée. Mais il serait erroné de confondre ces exemplaires « civils » avec ceux de l'Adeptus Astartes.

Le bolt standard est le calibre 75 à noyau métallique super dense et pointe de diamantine, mais les munitions de bolter sont chères et difficiles à produire ; seules les élites de l'Imperium y ont accès. Pour utiliser une arme à bolts, il faut posséder l'un des talents suivants : Formation aux armes de base (bolts), Formation aux armes de poing (bolts) ou Formation aux armes lourdes (bolts).

Pistolet bolter

Porter un pistolet bolter est un signe de haut rang que seule une minorité peut se permettre, à cause du coût de l'entretien et des munitions. Cependant, peu oseraient nier à cette arme sa puissance destructrice, et après avoir observé ses capacités, un homme serait prêt à se ruiner pour en obtenir une.

Bolter

Les bolters sont bien connus pour le rugissement unique que produit la mise à feu du mélange propulseur de leurs projectiles, suivi de près par la détonation du bolt touchant sa cible. Cette expérience auditive est à peine moins satisfaisante que de voir de ses yeux les effets d'une telle arme en action.

Table 5-7 : armes à distance

ARMES À BOLTS

Nom	Groupe	Portée	Modes	Dég	Pén	AT	Rch	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Bolter	Base	90 m	C/2/—	1d10+5 X	4	24	1 AC	—	7 kg	500	Très rare
Bolter lourd	Lourde	120 m	—/—/10	2d10 X	5	60	2 AC	—	40 kg	2 000	Très rare
Pistolet bolter	Poing	30 m	C/2/—	1d10+5 X	4	8	1 AC	—	3,5 kg	250	Rare

ARMES À FUSION

Nom	Groupe	Portée	Modes	Dég	Pén	AT	Rch	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Fuseur	Base	20 m	C/—/—	2d10+4 E	12	5	2 AC	—	8 kg	4 000	Rare
Pistolet Inferno	Poing	10 m	C/—/—	2d10+4 E	12	3	1 AC	—	2,5 kg	7 500	Très rare

ARMES À MUNITIONS SOLIDES

Nom	Groupe	Portée	Modes	Dég	Pén	AT	Rch	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Automatique	Poing	30 m	C/3/—	1d10+3 I	0	9	1 AC	—	1,5 kg	50	Très courant
Canon de poing	Poing	35 m	C/—/—	1d10+4 I	2	5	2 AC	—	3 kg	65	Assez courant
Fusil	Base	30 m	C/—/—	1d10+4 I	0	2	2 AC	Dispersion, fiable	5 kg	60	Courant
Fusil à pompe	Base	30 m	C/—/—	1d10+4 I	0	8	2 AC	Dispersion	5 kg	75	Assez courant
Fusil à pompe de combat	Base	30 m	C/3/—	1d10+4 I	0	18	1 AC	Dispersion	6,5 kg	150	Inhabituel
Fusil d'assaut	Base	90 m	C/3/10	1d10+3 I	0	30	1 AC	—	3,5 kg	100	Assez courant
Fusil de chasse	Base	150 m	C/—/—	1d10+3 I	0	5	1 AC	Précise	5 kg	100	Inhabituel
Mitrailleuse lourde	Lourde	120 m	—/—/10	1d10+4 I	3	200	2 AC	—	35 kg	750	Inhabituel
Pistolet-mitrailleur	Poing	30 m	C/—/6	1d10+2 I	0	18	1 AC	—	2,5 kg	75	Courant
Revolver	Poing	30 m	C/—/—	1d10+3 I	0	6	2 AC	Fiable	1 kg	40	Très courant

ARMES À PLASMA

Nom	Groupe	Portée	Modes	Dég	Pén	AT	Rch	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Lance-plasma	Base	90 m	C/2/—	1d10+6 E	6	20	8 AC	Recharge, surchauffe	11 kg	3 000	Très rare
Pistolet à plasma	Poing	30 m	C/—/—	1d10+6 E	6	10	4 AC	Recharge, surchauffe	4 kg	4 000	Très rare

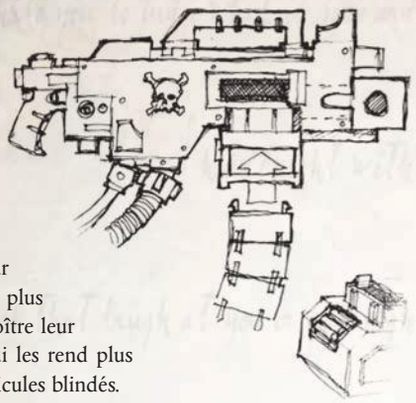
ARMES EXOTIQUES

Nom	Groupe	Portée	Modes	Dég	Pén	AT	Rch	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Fusil à aiguilles	Base	180 m	C/—/—	1d10 P	0	6	2 AC	Précise, toxique	2 kg	1 000	Très rare
Lance-toile	Base	50 m	C/—/—	—	0	1	1 AC	Immobilisante, zone d'effet (5)	8 kg	1 800	Rare
Pistolet à aiguilles	Poing	30 m	C/—/—	1d10 P	0	6	1 AC	Précise, toxique	1,5 kg	1 250	Très rare
Pistolet lance-toile	Poing	30 m	C/—/—	—	0	1	1 AC	Immobilisante	3,5 kg	1 200	Rare

125-156-Chapitre 5.indd 132 29/08/08 13:52:56

Bolter lourd

Version de soutien de l'arme à bolts, le bolter lourd se rencontre rarement en dehors du cadre militaire. Ses projectiles sont d'un calibre bien plus conséquent que celui du bolt ordinaire ; ils contiennent davantage de propulseur pour être efficaces à plus grande distance et accroître leur puissance d'arrêt, ce qui les rend plus dangereux pour les véhicules blindés.



ARMES À FUSION

Les armes à fusion (appelées aussi « fuseurs » ou « cuiseurs ») constituent une famille d'armes spécialisées ayant une portée efficace courte mais une puissance dévastatrice. La plupart fonctionnent en portant des gaz pressurisés à un état thermique instable au niveau submoléculaire, pour les expulser ensuite en un tir d'une chaleur intense pouvant transformer un blindage de char en une flaque de métal fondu. Les cibles sont anéanties en quelques secondes, ce qui s'accompagne en général d'un sifflement distinctif, alors que le rayon vaporise également l'humidité présente dans l'air. Pour utiliser une arme à fusion, il faut posséder l'un des talents suivants : Formation aux armes de base (fusion), Formation aux armes de poing (fusion) ou Formation aux armes lourdes (fusion).

Pistolet Inferno

La technologie sur laquelle s'appuie le pistolet Inferno est difficile à reproduire, ce qui en fait une arme exceptionnellement rare et coûteuse. La possession d'un pistolet Inferno suggère un haut statut ; d'ordinaire, seuls les êtres puissants et influents ont l'honneur de détenir une de ces précieuses reliques.

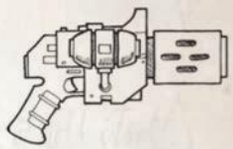


Table 5-7 : armes à distance (suite)

ARMES LANCE-FLAMMES

Nom	Groupe	Portée	Modes	Dég	Pén	AT	Rch	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Lance-flammes	Base	20 m	C/—/—	1d10+4 E	3	3	2 AC	Lance-flammes	6 kg	300	Inhabituel
Pistolet lance-flammes	Poing	10 m	C/—/—	1d10+4 E	2	2	2 AC	Lance-flammes	3,5 kg	200	Rare

ARMES LASER

Nom	Groupe	Portée	Modes	Dég	Pén	AT	Rch	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Canon laser	Lourde	300 m	C/—/—	5d10+10 E	10	5	2 AC	—	55 kg	5 000	Très rare
Carabine laser	Base	60 m	C/2/—	1d10+2 E	0	40	1 AC	Fiable	3 kg	75	Courant
Fusil laser	Base	100 m	C/3/—	1d10+3 E	0	60	1 AC	Fiable	4 kg	75	Courant
Fusil laser long	Base	150 m	C/—/—	1d10+3 E	1	40	1 AC	Fiable, précise	4,5 kg	100	Inhabituel
Pistolet laser	Poing	30 m	C/—/—	1d10+2 E	0	30	1 AC	Fiable	1,5 kg	50	Courant

ARMES PRIMITIVES

Nom	Groupe	Portée	Modes	Dég	Pén	AT	Rch	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Arbalète	Base	30 m	C/—/—	1d10 P	0	1	2 AC	Primitive	3 kg	10	Courant
Arbalète de poing	Poing	15 m	C/—/—	1d10 P	0	1	1 AC	Primitive	1 kg	200	Rare
Arc	Base	30 m	C/—/—	1d10 P	0	1	½ AC	Fiable, primitive	2 kg	10	Courant
Bolas	Jet	10 m	C/—/—	—	0	1	—	Immobilisante, imprécise, primitive	1,5 kg	10	Assez courant
Fronde	Base	15 m	C/—/—	1d10–2 I	0	1	1 AC	Primitive	0,5 kg	10	Très courant
Mousquet	Base	30 m	C/—/—	1d10+2 I	0	1	5 AC	Imprécise, peu fiable, primitive	7 kg	30	Courant
Pistolet à poudre noire	Poing	15 m	C/—/—	1d10+2 I	0	1	3 AC	Imprécise, peu fiable, primitive	4 kg	10	Courant

GRENADES

Nom	Groupe	Portée	Dég	Pén	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Antichar	Jet	BFx3	2d10+4 X	6	—	0,5 kg	50	Rare
Aveuglante	Jet	BFx3	—	0	Fumigène	0,5 kg	25	Inhabituel
Fragmentation	Jet	BFx3	2d10 X	0	Zone d'effet (4)	0,5 kg	10	Courant
Hallucinogène	Jet	BFx3	Spécial	0	—	0,5 kg	40	Rare
Incendiaire	Jet	BFx3	1d10+3 E	6	Zone d'effet (3)	0,5 kg	5	Très courant
Photonique	Jet	BFx3	Spécial	0	—	0,5 kg	60	Inhabituel

LANCEURS

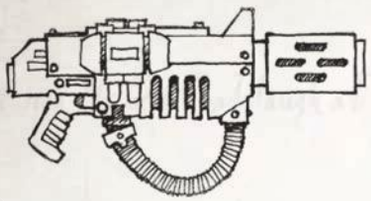
Nom	Groupe	Portée	Modes	Dég	Pén	AT	Rch	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Lance-grenades	Base	60 m	C/—/—	*	*	6	1 AC	*	9 kg	500	Inhabituel
Lance-roquettes	Lourde	120 m	C/—/—	*	*	1	1 AC	*	15 kg	1 200	Rare

* Les dégâts, la pénétration et les attributs dépendent du projectile tiré.

125-156-Chapitre 5.indd 133 29/08/08 13:53:02

Fuseur

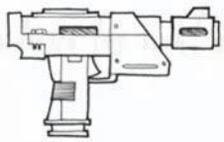
Les fuseurs représentent la forme la plus courante d'arme à fusion, convoitée par les soldats pour sa puissance effroyable à courte portée. Peu d'armes sont aussi efficaces pour traverser un blindage, et les fuseurs sont aussi très souvent employés pour éventrer des cloisons et ouvrir des brèches. Au lieu d'être alimentés par des petits réservoirs latéraux, certains fuseurs sont branchés par une canule sur une citerne dorsale, ce qui double leur autonomie de tir, augmente leur poids de 6 kg et leur prix de 100 trônes.



Armes à munitions solides

Les armes à munitions solides sont presque aussi abondantes dans l'Imperium que les armes laser. Aussi populaires auprès des fidèles impériaux que des renégats, ces armes sont prisées pour leur polyvalence et pour leur facilité de production, sans même parler du bruit jubilatoire qu'elles génèrent en tirant. Aucune autre famille d'armes ne comporte autant de variétés, une pour chaque type d'occasion. Pour utiliser une arme à munitions solides, il faut posséder l'un des talents suivants : Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de poing (MS) ou Formation aux armes lourdes (MS).

Pistolet-mitrailleur



Les pistolets-mitrailleurs compacts ont la prédilection des membres de gang et des hors-la-loi.

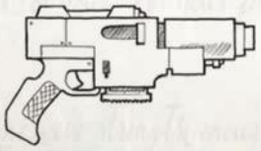
Revolver

Basé sur un schéma de conception ancien et ayant fait ses preuves, le revolver est une arme d'appoint idéale.

Automatique

Tout aussi courant que le revolver, l'automatique offre une plus grande variété de modes de tir et une meilleure autonomie au détriment de la fiabilité.

Canon de poing

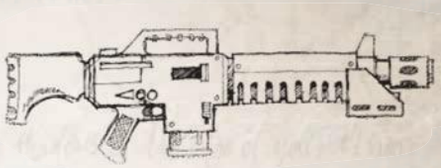


Variante du revolver, le canon de poing, plus massif, tire de gros projectiles non seulement conçus pour abattre leur cible, mais pour produire des détonations sourdes et intimidantes.

Ces armes ont un puissant recul et, à moins d'être employées à deux mains, elles imposent un malus de –10 aux tests de Capacité de Tir.

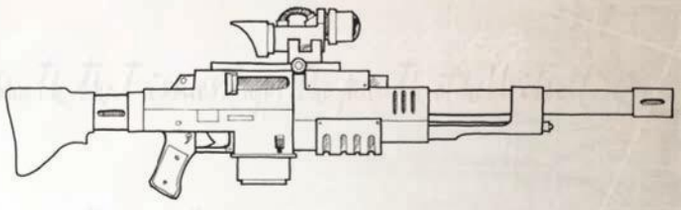
Fusil d'assaut

Facile à produire même sur les planètes d'un niveau technologique modeste, le fusil d'assaut est une arme répandue dans tout l'Imperium. Bon marché, d'une solidité à toute épreuve, et disponible partout ainsi que ses munitions, il se rencontre fréquemment dans les secteurs les plus dangereux de la galaxie.



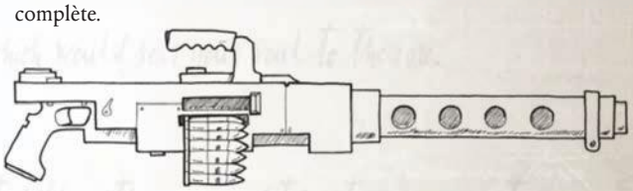
Fusil de chasse

Ces armes sont plébiscitées par les trappeurs frontaliers et les riches chasseurs. D'une très grande précision entre des mains entraînées, un fusil de chasse atteint facilement sa cible, soit-elle humaine ou animale.



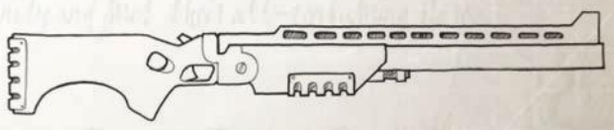
Mitrailleuse lourde

Arme de soutien très répandue sur les planètes à faible niveau technologie et très populaire dans les gangs des ruches, la mitrailleuse lourde est idéale pour tenir tête à un grand nombre d'ennemis, ou même à des véhicules au blindage léger. Une mitrailleuse lourde peut être alimentée par un chargeur circulaire plutôt que par une bande de cartouches. Cela réduit son autonomie de tir à 40, augmente son prix de 100 trônes, mais permet de la recharger en une seule action complète.



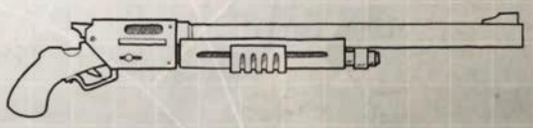
Fusil

Même les usines du plus bas niveau technologique peuvent produire ces armes, ce qui les rend très courantes dans la galaxie. Particulièrement adaptés aux combats en ville et à bord des vaisseaux, où leur puissance d'arrêt à courte portée prend tout son intérêt, les fusils ont leur place dans l'arsenal de nombreuses organisations impériales.



Fusil à pompe

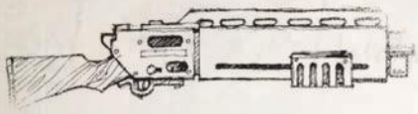
Très prisé par les agents de la loi, le fusil à pompe possède toute la puissance de son cousin à canon double, à laquelle s'ajoute le bénéfice d'une plus grande autonomie de tir. Qui plus est, peu de bruits sont aussi facilement identifiables (et effrayants) que celui de la glissière d'armement engageant une cartouche dans la chambre.



125-156-Chapitre 5.indd 134 29/08/08 13:53:07

Fusil à pompe de combat

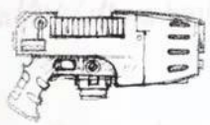
Ces fusils à pompe automatiques, parfois alimentés par un chargeur circulaire, ont été conçus purement pour la guerre et sont encore plus redoutables que les fusils standard. À leur puissance de feu destructrice à courte portée s'ajoute le raffut intimidant qu'ils produisent.



ARMES À PLASMA

Pour l'Imperium, les armes à plasma représentent pratiquement un savoir-faire perdu. Les secrets de leur fabrication ne sont plus connus que d'une poignée d'individus dans le cercle fermé des magos de l'Adeptus Mechanicus travaillant pour le Munitorum et de leurs techno-adeptes. Ces armes fonctionnent grâce à des flasques d'hydrogène suspendu à l'état photonique, carburant nécessaire à la réaction générant le plasma. Leur noyau à photohydrogène génère une formidable chaleur, et le porteur de l'arme doit souvent attendre qu'il refroidisse et se recharge entre deux tirs. Pour utiliser une arme à plasma, il faut posséder l'un des talents suivants : Formation aux armes de base (plasma), Formation aux armes de poing (plasma) ou Formation aux armes lourdes (plasma).

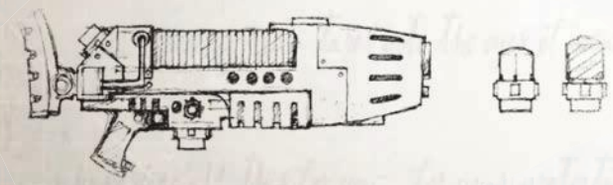
Pistolet à plasma



Peu d'armes de poing sont aussi meurtrières que le pistolet à plasma, et ceux qui souhaitent courir le risque d'en utiliser un possèdent alors le moyen d'abattre pratiquement n'importe quel adversaire à courte portée.

Lance-plasma

Peu répandus, même parmi les rangs de la Garde Impériale ou des illustres Space Marines, la plupart des lance-plasma existants sont vieux de plusieurs centaines, sinon plusieurs milliers d'années. Ils restent cependant aussi redoutables aujourd'hui qu'ils l'étaient au jour de leur fabrication, ce qui témoigne de leur robustesse. Au lieu d'être alimentés par de petites flasques, certains lance-plasma sont branchés par une canule sur un réservoir dorsal, ce qui double leur autonomie de tir, augmente leur poids de 6 kg et leur prix de 100 trônes.



ARMES EXOTIQUES

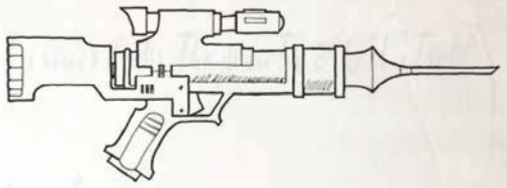
Beaucoup d'armes sont si peu courantes dans l'Imperium que la plupart des citoyens ne soupçonnent même pas leur existence. Ces armes sont toujours chères et hors d'atteinte, excepté des élites les mieux nanties. L'emploi de ces armes est à ce point particulier que pour pouvoir les utiliser, il faut posséder un talent spécifique pour chaque arme exotique. Par exemple, pour se servir d'un pistolet à aiguilles, il faut choisir le talent Formation aux armes exotiques (pistolet à aiguilles).

Pistolet à aiguilles

Ce type de pistolet utilise un faisceau laser à basse puissance pour propulser de minuscules échardes cristallines enduites de toxines virales. Les ennemis qu'il blesse sont presque instantanément paralysés ou meurent en quelques instants. Silencieuses et n'émettant aucune flamme en sortie de canon, les armes à aiguilles sont idéales pour les assassins.

Fusil à aiguilles

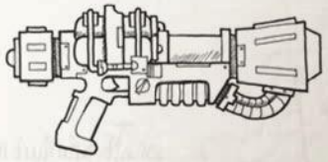
Chéri par les snipers, le fusil à aiguilles offre la combinaison parfaite de portée, de discrétion et de puissance. Le seul argument en défaveur de cette arme raffinée est qu'elle devient pratiquement inutile contre des cibles lourdement protégées.



Pistolet lance-toile

Les pistolets lance-toile tirent une masse de filaments qui se déploient en l'air pour former une toile d'un matériau collant et pratiquement incassable. Leurs cibles se retrouvent vite emmêlées dans leur douloureuse étreinte, et les filaments se resserrent encore plus autour de celles qui se débattent. En plus des effets normaux d'une arme immobilisante, chaque fois qu'une victime immobilisée rate son test d'Agilité ou de Force pour se libérer, elle subit un malus cumulatif de –10 à ses tests suivants. Si ce malus devait excéder –30, elle subirait alors 1d5+1 points de dégâts à tout nouveau test raté. La toile se décompose d'elle-même au bout de 1d10 rounds.

Lance-toile



La plus courante des armes lance-toile est le plus souvent amenée à soumettre ceux qui violent la loi de l'Empereur. Dotée d'une plus longue portée, elle peut maîtriser un petit groupe de personne à chaque tir, ce qui permet aisément de gérer une foule entière quand on en aligne plusieurs. La toile se décompose d'elle-même au bout de 1d5 heures.

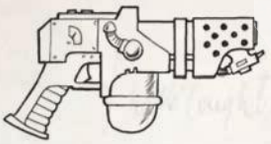
ARMES LANCE-FLAMMES

Ces armes opèrent quasiment toutes de la même façon en crachant des flammes sur leur cible. Elles utilisent pour carburant une substance au nom générique de prométhéum, bien qu'il puisse aussi s'agir de concoctions artisanales ou d'autres mélanges chimiques selon le niveau technologique local. Une fois produit, le jet qui surgit de l'ajutage crée une gerbe de feu liquide pouvant se répandre et brûler même sur l'eau, et les adversaires touchés parviendront rarement à l'étouffer. Pour utiliser une arme lance-flammes, il faut posséder l'un des talents suivants : Formation aux armes de base (lance-flammes),

125-156-Chapitre 5.indd 135 29/08/08 13:53:11

Formation aux armes de poing (lance-flammes) ou Formation aux armes lourdes (lance-flammes).

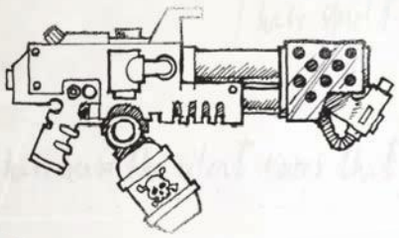
Pistolet lance-flammes



Les pistolets lance-flammes sont prévus pour le tir antipersonnel rapproché, où leur portée très courte et leur faible précision n'ont pas de conséquences.

Lance-flammes

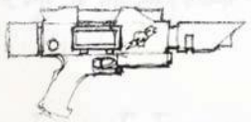
Les lance-flammes, dont les tirs ne font pas de distinction entre leurs cibles, sont tout indiqués pour attaquer des ennemis à couvert ou dans des espaces confinés. Au lieu d'être alimentés par un petit réservoir fixé sur le dessous, certains lance-flammes sont branchés par une canule sur une citerne dorsale, ce qui double leur autonomie de tir, augmente leur poids de 6 kg et leur prix de 100 trônes.



Armes laser

Les armes laser sont les plus nombreuses à circuler dans l'Imperium : basées sur une technologie éprouvée, elles sont peu coûteuses à produire et faciles à entretenir. Leur mode de fonctionnement consiste à émettre des impulsions courtes d'énergie laser depuis des condensateurs à haute contenance et à décharge rapide, dans un rai de lumière et un claquement distinctif ressemblant à celui d'un fouet. Pour utiliser une arme laser, il faut posséder l'un des talents suivants : Formation aux armes de base (laser), Formation aux armes de poing (laser) ou Formation aux armes lourdes (laser).

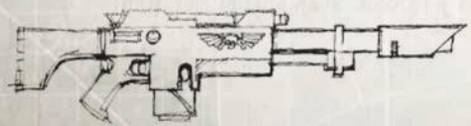
Pistolet laser



Le pistolet laser est une arme légère, compacte et fiable, courante dans tout l'Imperium. Ses modèles varient grandement, et peuvent aller des héritages de famille gravés de motifs à l'or fin aux versions robustes et simples dont se servent les gangs et les criminels.

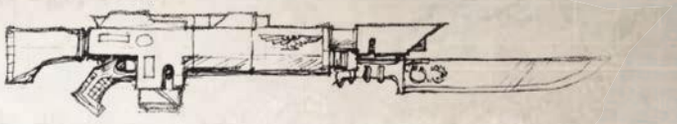
Carabine laser

Version plus légère et raccourcie du fusil laser, la carabine laser souffre d'une moins bonne autonomie et d'une portée plus courte, mais son maniement est plus facile et sa crosse souvent pliable. Tirer d'une seule main à la carabine laser n'impose qu'un malus de –10 au lieu du –20 habituel des armes de base.



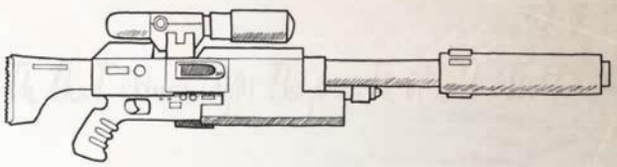
Fusil laser

Produit selon une multitude de styles et de modèles différents, le fusil laser se retrouve sur pratiquement tous les mondes de l'Imperium, où sa solidité et sa fiabilité en font à la fois l'arme de choix des fidèles de l'Empereur et de leurs ennemis.



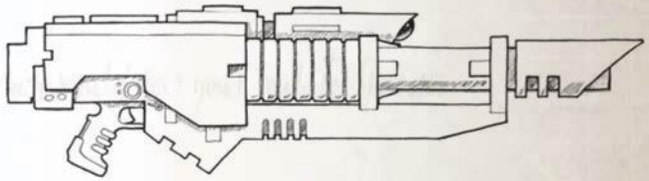
Fusil laser long

Le fusil laser long, l'arme favorite des snipers, est une version spécialement modifiée du fusil laser courant dont la portée et la précision ont été accrues. Comme l'implique son nom, le fusil laser long dispose d'un canon parfois deux fois plus long que celui du fusil laser, le rendant peu adapté au combat rapproché.



Canon laser

Construits pour la guerre, les canons laser sont alimentés par d'énormes cellules énergétiques, dont la charge est suffisamment importante pour que leurs tirs transpercent des blindages même à très longue distance. Ces cellules devant être remplacées régulièrement, un canon laser est souvent confié à deux servants ou plus.



Recharger les cellules énergétiques

L'une des raisons de l'omniprésence des armes laser dans l'Imperium est la relative abondance de l'énergie qui leur sert de munition. Une cellule énergétique de fusil laser peut être rechargée en la branchant sur la plupart des sources d'alimentation électrique. S'il réussit un test de Technomaîtrise, un personnage peut recharger n'importe quel type de cellule énergétique, pour peu qu'il dispose d'une source d'alimentation convenable. Le temps nécessaire dépend de l'intensité du courant en sortie et de la volonté du MJ, mais cela prend ordinairement plusieurs heures. Les cellules énergétiques peuvent également être rechargées en les plaçant dans un feu. Toutefois, cela prend au moins une journée, divise par deux de façon permanente la capacité de la cellule (uniquement la première fois qu'elle est rechargée de cette façon) et fait perdre à cette arme laser l'attribut fiable, ou la rend peu fiable si elle n'était déjà pas fiable. Chaque fois qu'une cellule est rechargée de cette manière, il y a 30 % de risques que cela l'abîme définitivement et la rende inutilisable.

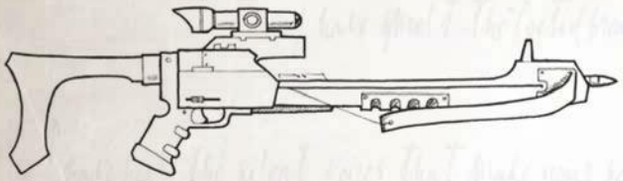
125-156-Chapitre 5.indd 136 29/08/08 13:53:15

Armes primitives

Les armes de basse technologie sont encore en usage au 41e millénaire, sur les planètes sauvages et peu développées, dans les environnements apocalyptiques dont la technologie a disparu, et même sur les mondes-ruches, qui voient les combats prendre toutes sortes de formes. Bien que ces armes à distance soient outrageusement surclassées par l'arsenal impérial récent, elles peuvent s'avérer tout aussi mortelles entre les mains d'une personne entraînée. Pour utiliser une arme primitive, il faut posséder l'un des talents suivants : Formation aux armes de base (primitives), Formation aux armes de jet (primitives), Formation aux armes de poing (primitives) ou Formation aux armes lourdes (primitives).

Arbalète

Les arbalètes sont moins répandues que les arcs, car elles comportent quelques parties mécaniques, mais sont tout aussi redoutables.

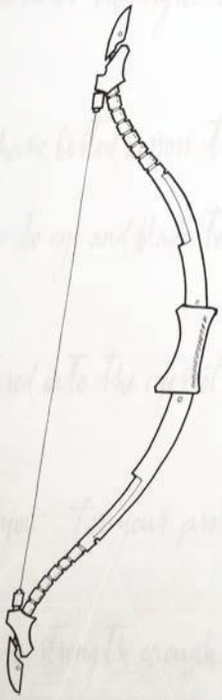


Arbalète de poing

Cette version réduite offre la même puissance d'impact qu'une arbalète, et sa crosse permet de s'en servir d'une seule main, bien que sa portée soit plus courte. La possibilité de la démonter et de la ranger facilement, ainsi que son mode de fonctionnement silencieux en font une arme de choix pour les assassins.

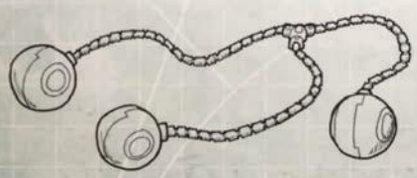
Arc

Les arcs ont peu changé au fil des innombrables siècles où ils ont été employés, et il s'en trouve une grande variété dans toute la galaxie. Même sur les mondes dont le niveau technologique est élevé, les arcs, comme les arbalètes de poing, demeurent une arme de choix pour les assassins et les membres de gang qui apprécient leur silence et leur fiabilité.



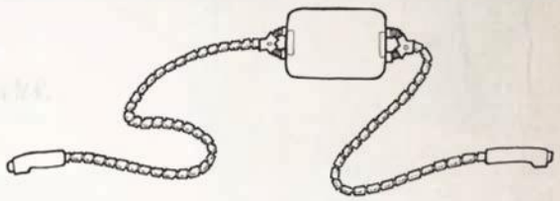
Bolas

Les bolas ne sont normalement pas fatales, et à ce titre, elles sont souvent employées par les chasseurs de primes ou les agents de la loi. Par leur rotation en vol, les boules compactes (certains modèles en comptent jusqu'à huit) emmêlent la cible dans les segments de corde qui les relient.



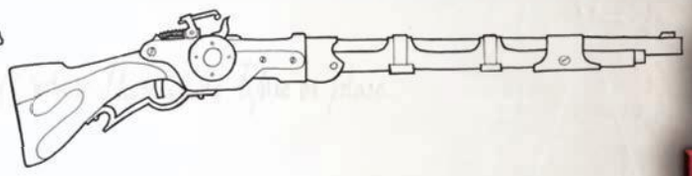
Fronde

La fronde est une arme difficile à maîtriser, mais peut ensuite servir à projeter n'importe quoi, du simple caillou ramassé sur le sol à la boule de métal, et jusqu'aux grenades. Si une fronde vous sert à lancer une grenade, remplacez les dégâts de la fronde par les effets de la grenade, mais conservez sa portée.



Mousquet

Ces instruments rudimentaires ne peuvent tirer qu'une seule fois avant de devoir être rechargés et sont souvent sujet aux incidents de tir : seuls s'en servent les sauvages les moins avancés ou les renégats en situation désespérée. Lorsqu'ils touchent, leurs projectiles font néanmoins des ravages contre les cibles sans armure.



Pistolet à poudre noire

Ces pistolets peuvent prendre de nombreuses formes, allant de ceux que les nobles des mondes à basse technologie font ornementer avec raffinement au simple tuyau que les rebuts des sous-ruches remplissent de poudre.

Lanceurs et grenades

Dans une galaxie où règnent la guerre et le désordre, la demande en équipements de démolition est forte. Pour la satisfaire, les mondes-forges de l'Imperium produisent un flot régulier d'explosifs, de grenades et objets similaires, dont certains peuvent atterrir entre les mains des acolytes ou de leurs ennemis. Pour utiliser un lanceur, il faut posséder l'un des talents suivants : Formation aux armes de base (lanceurs), Formation aux armes de poing (lanceurs) ou Formation aux armes lourdes (lanceurs). Pour poser des explosifs, il faut posséder la compétence Démolition (cf. **Chapitre III : Compétences**, **page 104**).

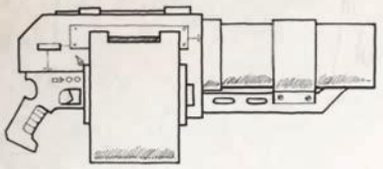
Lancer une grenade

Lancer une grenade ne requiert pas de formation ou de talent particulier, cela se résout comme si le personnage tirait avec une arme, en effectuant un test de Capacité de Tir, et en y appliquant les modificateurs habituels (portée, visibilité, etc.).

125-156-Chapitre 5.indd 137 29/08/08 13:53:20

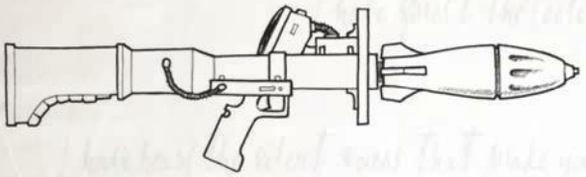
Lance-grenades

Le lance-grenades standard se sert de cartouches de gaz compressé pour projeter divers types de grenades sur l'ennemi. Ses projectiles peuvent être dirigés directement sur une cible, ou en cloche contre des adversaires invisibles, afin de fournir un tir de couverture.



Lance-roquettes

Plus puissant que le lance-grenades ordinaire, un lance-roquettes est capable d'atteindre avec précision une cible se trouvant à plusieurs centaines de mètres.



Grenades

Toutes les grenades décrites ici peuvent être lancées à la main, équiper un lance-grenades ou être adaptées sur un lance-roquettes.

Antichar

Les grenades antichars, dites « grenades krak », contiennent un explosif condensé pour éventrer les bunkers ou les blindages des véhicules. Bien que plus puissante qu'une grenade à fragmentation, une grenade antichar n'a pas de zone d'effet : sa détonation plus localisée la rend peu adaptée à un usage antipersonnel.

Aveuglante

Les grenades aveuglantes dispersent une fumée dense, des parasites infrarouges et des paillettes de brouillage électromagnétique sur un large spectre, tous ayant pour but d'empêcher la détection. Les senseurs et appareils de détection visuelle qui normalement se joueraient de la fumée ne peuvent pas voir au travers du nuage créé par une grenade aveuglante. Par temps calme, ce nuage fait environ 3 mètres de large, 2 mètres de haut, et persiste pendant 3 rounds. Un vent suffisant peut réduire ces valeurs.

Aveuglement

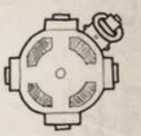
Les personnages aveugles ou aveuglés survivent avec bien plus de difficulté que les autres. Ils ratent automatiquement leurs tests de Capacité de Tir et tout autre test qui impliquerait la vision. Ils subissent également un malus de –30 aux tests de Capacité de Combat, d'Esquive et de parade. Enfin, forcés de progresser à tâtons, ils ne peuvent se déplacer qu'à la moitié de leur vitesse normale de déplacement dans un environnement qui ne leur est pas familier. S'ils tentent de se déplacer plus vite, ils doivent réussir un test d'Agilité Assez difficile (–10), ou tombent au sol à la fin de leur mouvement.

Fragmentation

Les grenades à fragmentation, ou « grenades frag », combinent une charge explosive à un remplissage de fragments de métal. Les grenades à fragmentation impériales font à peu près la taille d'un poing serré et leur enveloppe est quadrillée de stries, à la fois pour favoriser l'éparpillement des éclats de shrapnel et pour assurer au lanceur une meilleure prise en main.

Hallucinogène

Ce genre de grenade peut induire passagèrement toutes sortes d'hallucinations. Quiconque se trouvant dans un rayon de 10 mètres de son point d'impact doit réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10) pour éviter de subir des visions pendant 1d10 rounds. En cas d'échec, le personnage jette un d100 au début de chacun de ses tours de jeu. Sur un résultat de 1–50, il peut agir normalement. Sur un résultat de 51–75, le PJ hurle et court au hasard en réponse aux choses qu'il croit percevoir. Sur un résultat de 76–100, il attaque la personne la plus proche, amie ou ennemie, en se servant des armes qu'il a sous la main.



Règle optionnelle : lorsqu'un PJ échoue à son jet d'Endurance, effectuez un jet sur la **Table 5–8 : effets des hallucinogènes** afin de déterminer comment il se comporte pendant les 1d10 rounds suivants.

Incendiaire

Cette incarnation primitive de la grenade se compose généralement d'un récipient fragile, rempli de liquide combustible dans lequel trempe une mèche faite d'un lambeau de tissu ou d'une autre matière. Une fois la mèche allumée, la grenade incendiaire est lancée sur l'ennemi. Le récipient se brise à l'impact et libère le liquide qui s'enflamme. Une cible touchée par une grenade incendiaire doit réussir un test d'Agilité pour éviter de prendre feu (cf. **Chapitre VII : Règles du jeu**, **page 210**).

Photonique

En explosant, les grenades photoniques libèrent une lumière qui aveugle toute personne située à proximité, comparable à celle d'une étoile miniature, et suffisamment intense pour surcharger les systèmes rudimentaires de protection de la vue. Quiconque se trouvant dans un rayon de 15 mètres de son point d'impact doit réussir un test d'Endurance pour éviter d'être aveuglé pendant 1d5 rounds.

ARMES DE CORPS À CORPS

Les armes de corps à corps sont monnaie courante dans la galaxie, et il serait inconcevable de s'aventurer en certains endroits sans en emporter au moins une. Selon le niveau technologique de la planète (et la richesse de chacun), elles peuvent aller de la simple lame de métal aux armes sophistiquées combinant plastique et métaux exotiques ; elles incluent les épées, haches, armes d'hast, gourdins, matraques, mais aussi les outils contondants et autres objets du quotidien. Pour utiliser une arme de corps à corps, il faut posséder le talent Formation aux armes de corps à corps (primitives) en mêlée, et le talent Formation aux armes de jet (primitives) pour les lancer.

125-156-Chapitre 5.indd 138 29/08/08 13:53:24

Mauvaise manipulation

Lorsque le jet de dés d'un lancer ou d'un tir de grenade donne lieu à un enrayement, un incident malheureux se produit. Jetez 1d10 et consultez la table ci-dessous.

d10	Résultat
1–5	**Défectueuse**. La grenade ou le projectile n'explose pas. Dans le cas d'un projectile de lanceur, l'arme doit être rechargée avant de pouvoir tirer à nouveau.
6–8	**« Il va peut-être rien se passer… »** Rien ne se passe. Faites un nouveau jet sur cette table au prochain round.
9–10	**BOUM !** Le projectile du lanceur ou la grenade explose immédiatement. Ses effets sont centrés sur le PJ. Si ce résultat s'applique à un tir de lance-grenades, la grenade explose à l'intérieur du canon en produisant ses effets normaux et l'arme est détruite.

Arme à deux mains

La plupart des armes de corps à corps (épées, haches, marteaux, gourdins, etc.) existent en version plus grande et plus lourde qui nécessite l'usage des deux mains. Elles infligent des dégâts bien supérieurs à leurs homologues à une main.

Arme improvisée

Les armes improvisées peuvent prendre de nombreuses formes : pied de table, membre tranché, douille d'obus vide, etc. La crosse d'une arme à feu telle qu'un fusil laser ou un bolter compte également comme une arme improvisée.

Bâton

Les armes d'hast sont montées sur une hampe faite de bois ou d'un autre matériau afin d'allonger leur portée et de toucher l'ennemi avant qu'il ne puisse frapper. Leur forme la plus élémentaire, le bâton, se rencontre fréquemment entre les mains des pèlerins qui parcourent la galaxie pour retracer l'itinéraire des saints.

Bouclier

Qu'ils soient portés seuls ou en plus d'une armure, les boucliers sont des instruments de protection salutaires fabriqués à partir d'une grande variété de matériaux : bois, plastique, alliage ou armaplast. Leur taille varie de la rondache légère jusqu'au pavois complet aussi haut et large qu'un homme. Normalement prévus pour la défense, les boucliers subissent un malus de –20 aux tests d'attaque.

Coup-de-poing

Sous sa forme la plus rudimentaire, cette arme portée autour des phalanges procure un impact suffisant pour briser des os.

Couteau

Le couteau est l'arme de secours de tous les guerriers de l'Imperium, qu'ils soient truands des ruches ou soldats d'élite d'un gouverneur planétaire. Certains couteaux, comme la miséricorde de la Psykana, servent un but spécifique, d'autres sont de nature plus générique.

Table 5-8 : effets des hallucinogènes

d100	Effets
1–10	**Y a des bêtes !** Le PJ se jette au sol et se débat en hurlant pour tenter de se débarrasser d'insectes imaginaires. Il compte comme étant assommé.
11–20	**Mes mains… !** Le PJ voit ses mains devenir des tentacules gluants, ou peut-être se décomposer lentement en tas de chairs informes. Quelles que soient les spécificités de son délire, il laisse immédiatement tomber tout ce qu'il tenait en mains, les fixe en hurlant, et compte comme étant assommé.
21–30	**Il en sort de partout !** Le PJ voit soudainement d'affreux xenos sortir des murs/du plafond/du sol/des buissons et ouvre le feu. Il doit passer chacun de ses tours de jeu à tirer sur un élément de décor dans son champ de vision. Si quiconque est pris dans la ligne de tir, résolvez normalement les tirs contre lui. À chaque tour, déterminez aléatoirement dans quelle direction le PJ tire. Cela s'effectue en assignant un chiffre à chaque direction avant de jeter 1d10 : 1 correspond au sol et 10 au ciel ou au plafond.
31–40	**Personne peut m'voir !** Le PJ pense qu'il est invisible et erre de-ci de-là en faisant des grimaces à ceux qui l'entourent. À chaque tour, il se sert d'une action complète pour se déplacer dans une direction aléatoire. Le PJ peut toujours effectuer ses réactions.
41–50	**Je vole !** Le ciel a l'air si grand et si engageant que le PJ bat des bras en tentant d'imiter un ptéro-écureuil. Il ne fait rien d'autre que sauter sur place. S'il se trouve plus haut que le niveau du sol, il peut se jeter dans une direction aléatoire et sa chute aura les conséquences habituelles (des fractures graves ou la mort très probablement).
51–60	**Y sont tous après moi…** Le PJ succombe à la paranoïa et pense que même ses camarades sont contre lui. À son tour de jeu, il cherche un endroit à couvert où se cacher hors de vue de tous les autres personnages et reste là jusqu'à ce que l'effet hallucinogène se dissipe.
61–70	**Ils m'ont eu…** Le PJ pense que le gaz est toxique et tombe au sol comme s'il était mort. Il compte comme étant sans défense. Tout autre personnage qui le voit « mourir » doit réussir un test d'Intelligence ; en cas d'échec, il le croit réellement mort.
71–80	**J'vais tous me les faire !** Le PJ est empli d'une rage intense et d'un désir de violence. Il entre en Frénésie (cf. **page 119**) et attaque l'adversaire le plus proche.
81–90	**J'suis tout p'tit !** Le PJ a l'impression d'avoir été réduit à la moitié de sa taille et tout ce qui l'entoure lui semble bien plus grand et dangereux. À ses yeux, tous les autres personnages comptent comme ayant Peur 3.
91–100	**Des vers !** Le PJ essaie désespérément de se débarrasser d'un énorme ver qui semble s'enrouler lentement autour de sa jambe. S'il tient une arme à feu, il se tire dessus avec, ou se frappe la jambe avec n'importe quelle arme de corps à corps qu'il tient à la main. S'il n'a actuellement aucune arme en main, il dégaine l'une de celles qu'il porte, déterminée aléatoirement, et la tourne contre sa jambe. Déterminez aléatoirement quelle jambe est emprisonnée par le ver imaginaire. L'attaque touche automatiquement et inflige ses dégâts normaux.

125-156-Chapitre 5.indd 139 29/08/08 13:53:28

Table 5-9 : armes de corps à corps

ARMES À DÉCHARGE

Nom	Groupe	Portée	Dég	Pén	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Électrofléau†	Corps à corps	—	1d10+2 I	0	Décharge, flexible	4,5 kg	375	Rare
Matraque à décharge	Corps à corps	—	1d10 I	0	Décharge	2,5 kg	150	Inhabituel

ARMES ÉNERGÉTIQUES

Nom	Groupe	Portée	Dég	Pén	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Épée énergétique	Corps à corps	—	1d10+5 E	6	Champ énergétique, équilibrée	3,5 kg	2 500	Très rare
Lame énergétique	Corps à corps	—	1d10+3 E	6	Champ énergétique	1,5 kg	1 750	Très rare

ARMES PRIMITIVES

Nom	Groupe	Portée	Dég	Pén	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Arme à deux mains†	Corps à corps	—	2d10 P	2	Encombrante, primitive	7 kg	70	Inhabituel
Arme improvisée	Corps à corps	—	1d10–2 I	0	Mal équilibrée, primitive	—	—	—
Bâton†	Corps à corps	—	1d10 I	0	Équilibrée, primitive	3 kg	10	Très courant
Bouclier	Corps à corps	—	1d5 I	0	Défensive, primitive	3 kg	25	Assez courant
Coup-de-poing	Corps à corps	—	1d5–1 I	0	Primitive	0,5 kg	5	Très courant
Couteau	Corps à corps, jet	3 m	1d5 P	0	Primitive	0,5 kg	5	Banal
Épée	Corps à corps	—	1d10 P	0	Équilibrée, primitive	3 kg	15	Courant
Étoile/dague de lancer	Jet	5 m	1d5 P	0	Primitive	0,5 kg	5	Très courant
Fléau†	Corps à corps	—	1d10+2 I	0	Flexible, primitive	4 kg	20	Inhabituel
Gourdin	Corps à corps	—	1d10 I	0	Primitive	2 kg	5	Banal
Hache	Corps à corps	—	1d10+1 P	0	Mal équilibrée, primitive	4 kg	20	Assez courant
Lance†	Corps à corps, jet	10 m	1d10 P	0	Primitive	3 kg	15	Courant
Marteau	Corps à corps	—	1d10+1 I	0	Mal équilibrée, primitive	4 kg	10	Courant

ARMES TRONÇONNEUSES

Nom	Groupe	Portée	Dég	Pén	Attributs	Pds	Prix	Disponibilité
Épée tronçonneuse	Corps à corps	—	1d10+2 P	2	Déchirante, équilibrée	6 kg	275	Rare
Hache tronçonneuse	Corps à corps	—	1d10+4 P	2	Déchirante	13 kg	450	Très rare

† L'emploi de cette arme nécessite les deux mains.
Note : les PJ se servant d'armes de corps à corps ajoutent leur bonus de Force aux dégâts qu'ils infligent.

Épée

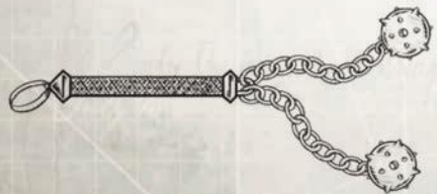
Ces armes adoptent une multitude de formes, des modèles courts semblables à des dagues, aux longues lames de duel effilées. La nature de la lame varie en fonction des goûts de l'utilisateur et l'usage qu'il souhaite en faire : à simple ou à double tranchant, incurvée ou droite, flexible ou raide, lame de taille ou d'estoc, etc.

Étoile/dague de lancer

Ces armes sont conçues exclusivement pour le lancer, le fil de leur lame infligeant de sérieuses blessures.

Fléau

Cette arme se compose d'une ou à plusieurs boules à pointes reliées à un manche par des longueurs de chaîne ou de baguette articulée. Bien que difficile à manier, elle inflige de terribles blessures.

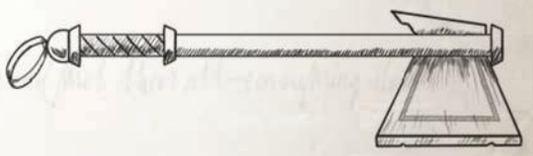


Gourdin

Les gourdins, matraques et autres massues font partie des armes les plus primaires. Elles comptent sur leur poids et la force brute de leur porteur pour enfoncer le crâne de l'ennemi.

Hache

Grâce à sa lourde tête, une hache peut être utilisée comme arme ou comme outil. Bien qu'elle n'ait pas l'allonge d'une épée, ni la même faculté à parer les coups, une hache inflige généralement des dégâts plus conséquents, arrachant les chairs et fracassant les os.

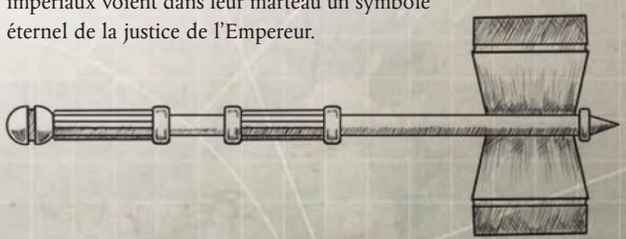


Lance

Courantes sur les mondes sauvages et médiévaux, les lances sont plébiscitées autant par les chasseurs que par les guerriers.

Marteau

Cette arme est plus volumineuse que l'outil traditionnel, sa tête lestée occasionnant des coups bien plus meurtriers. De nombreux prêtres impériaux voient dans leur marteau un symbole éternel de la justice de l'Empereur.



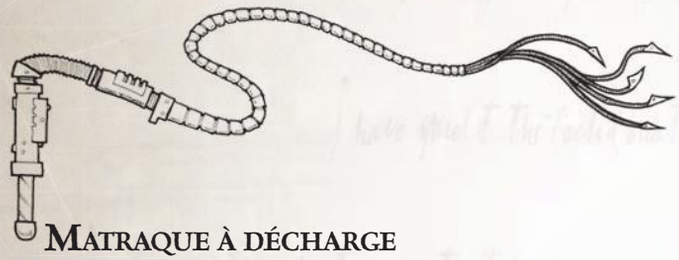
125-156-Chapitre 5.indd 140 29/08/08 13:53:32

ARMES À DÉCHARGE

Les armes à décharge sont conçues pour libérer un choc électrique à l'impact qui neutralise leur cible. N'entraînant que peu de séquelles sur la chair (une simple brûlure), elles sont utiles pour contrôler la foule, ou pour « encourager » les hommes de peine des vaisseaux spatiaux et les forçats. Pour utiliser une arme à décharge, il faut posséder le talent Formation aux armes de corps à corps (décharge).

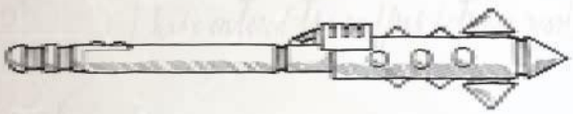
Électrofléau

Cette arme est constituée d'un groupe de mèches tentaculaires, reliées à un manche court. Bien que son allonge soit assez réduite, ses coups répétés peuvent se révéler extraordinairement efficaces pour mettre un adversaire hors d'état de nuire.



Matraque à décharge

Ces armes se retrouvent essentiellement entre les mains de l'Adeptus Arbites et des escouades de maintien de l'ordre faisant appliquer la loi de l'Empereur. Bien qu'elles aient été conçues pour réprimer les émeutes, elles se révèlent tout aussi mortelles au combat.

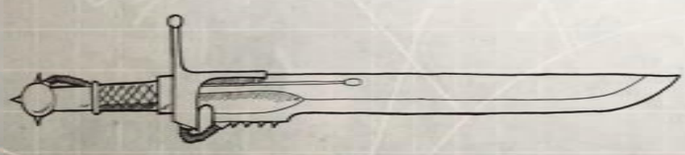


ARMES ÉNERGÉTIQUES

Les armes énergétiques opèrent en projetant un champ d'énergie perturbateur autour d'une lame ou de la tête d'une arme, leur permettant ainsi de trancher les armures aussi facilement que les membres. Nombre d'entre elles dissimulent leur vraie nature grâce à des cellules génératrices et des veinules de projection discrètes, et ressemblent à des armes classiques jusqu'à ce que des crépitations se mettent à courir à leur surface. La plupart peuvent être employées comme une arme normale lorsqu'elles sont désactivées, si leur source d'énergie arrive à court ou si celle-ci devient dangereuse à utiliser. Pour utiliser une arme énergétique, il faut posséder le talent Formation aux armes de corps à corps (énergétiques). Si l'arme énergétique n'est pas activée, il faut posséder le talent Formation aux armes de corps à corps (primitives) pour l'utiliser, car elle compte comme une arme normale.

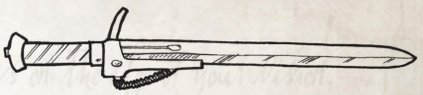
Épée énergétique

Dans l'Imperium, les épées énergétiques sont des armes rares et précieuses, et très souvent des héritages de valeur, transmis de génération en génération. Bien plus qu'un simple symbole de puissance, une épée énergétique est véritablement redoutable entre des mains expertes.



Lame énergétique

Ces armes qui ressemblent à des dagues sont infiniment plus dangereuses que leur taille ne le laisse supposer. Faciles à dissimuler, elles sont très appréciées de ceux qui veulent donner l'impression d'être désarmés.

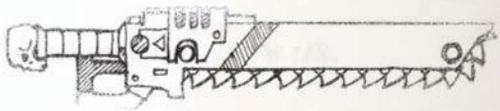


ARMES TRONÇONNEUSES

Les armes tronçonneuses se retrouvent chez la plupart des combattants du 41e millénaire, car la majorité des races et des planètes possèdent la technologie permettant de les produire. Elles sont équipées d'une chaîne entraînant des dents métalliques acérées en lieu et place du tranchant de la lame. Les armes tronçonneuses sont bruyantes et inspirent la peur même chez les adversaires les plus valeureux. Ceci s'explique certainement par le fait que le moindre contact suffit à ouvrir les chairs, et qu'un coup plus violent peut facilement traverser une armure. Pour utiliser une arme tronçonneuse, il faut posséder le talent Formation aux armes de corps à corps (tronçonneuses).

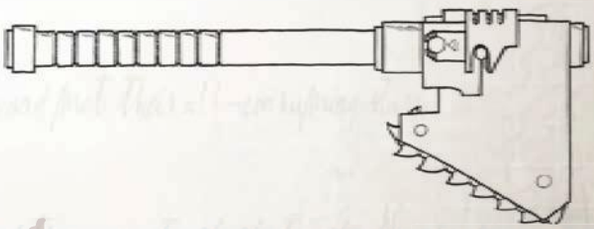
Épée tronçonneuse

Comme son nom le suggère, cette arme a vaguement la forme d'une épée, avec un large coffrage plat abritant la chaîne tronçonneuse. De manière générale, seule la section avant et supérieure de ce coffrage est ouverte, et c'est elle qui, tournée contre l'ennemi, permet aux dents d'entamer chair et os.



Hache tronçonneuse

Les haches tronçonneuses sont des armes lourdes et dévastatrices. Comme les haches ordinaires, elles peuvent être équipées de deux têtes, chacune renfermant sa propre chaîne motorisée, ce qui leur permet de rester opérationnelles même lorsqu'une des chaînes se fausse.



AMÉLIORATIONS D'ARME

Les armes peuvent recevoir des améliorations pour accroître leurs performances. Le type d'armes auquel une amélioration peut être appliquée est indiqué dans sa description. Un personnage possédant la compétence Métier (armurier) peut améliorer des armes en réussissant un test.

Le prix en trônes et la disponibilité indiqués dans la **Table 5–10 : améliorations d'arme** correspondent aux pièces nécessaires aux améliorations, pas à la main-d'œuvre qui devra être payée

125-156-Chapitre 5.indd 141 29/08/08 13:53:37

séparément. Pour connaître le prix d'une arme dotée d'améliorations, additionnez le prix des améliorations choisies à celui de l'arme (la disponibilité de l'arme reste inchangée). Les améliorations modifient le poids de l'arme conformément à ce qui est indiqué dans la table ci-dessous.

Table 5-10 : Améliorations d'arme

Nom	Poids	Prix	Disponibilité
Accessoire de combat	+2 kg	25	Très courant
Cellule à surcharge	+0,5 kg	15	Courant
Compacte	x½	50	Assez courant
Crosse de pistolet	x⅓	25	Très courant
Exterminator	+1 kg	35	Courant
Lunette télescopique	+1 kg	35	Assez courant
Monomoléculaire	0	40	Inhabituel
Sélecteur de tir	+0,5 kg	25	Inhabituel
Silencieux	+0,5 kg	10	Très courant
Viseur à pointage laser	+0,5 kg	50	Inhabituel

Accessoire de combat

Les baïonnettes, lames tronçonneuses et autres accessoires de combat peuvent être montés sur la plupart des armes à distance, ce qui les rend plus utiles lors d'un assaut. Au corps à corps, une arme équipée d'un accessoire de combat compte comme une lance.

Armes concernées : toutes les armes de base à distance.

Cellule à surcharge

Cette cellule énergétique améliorée augmente la puissance d'une arme laser. Elle inflige 1 point de dégâts supplémentaire, mais son autonomie de tir est réduite de moitié.

Armes concernées : toutes les armes de base (laser) et les armes de poing (laser).

Compacte

Les armes compactes sont des versions réduites des armes de base et de poing, appréciées de ceux qui préfèrent la discrétion à la puissance d'arrêt. Elles infligent 1 point de dégâts de moins ; leurs poids, autonomie de tir et portée sont divisés par deux.

Armes concernées : toutes les armes de base (bolts, lance-flammes, laser, MS, plasma) et les armes de poing (bolts, lance-flammes, laser, MS, plasma).

Crosse de pistolet

Cette amélioration permet d'utiliser une arme d'une seule main sans l'habituel malus de –20. Cela se traduit néanmoins par une baisse de précision qui divise par deux la portée de l'arme.

Armes concernées : toutes les armes de base à distance.

Exterminator

Nombreux sont les guerriers les plus dévots de l'Imperium à installer une cartouche Exterminator sur leur arme standard. Au lieu d'utiliser normalement leur arme, ils peuvent décider de tirer avec ce petit lance-flammes à usage unique, dont les effets sont résolus comme pour n'importe quel lance-flammes (cf. **Lance-flammes, page 131**). Une fois utilisé, les Exterminator doivent être remplacés.

Armes concernées : toutes les armes.

Lunette télescopique

Cette amélioration fournit une image agrandie de la cible, ce qui augmente sensiblement les chances de toucher une localisation précise à grande distance. Si le tireur consacre une action complète à viser, la lunette télescopique lui permet d'ignorer les malus de portée longue et extrême.

Armes concernées : toutes les armes de base (bolts, laser, MS, plasma, primitives).

Monomoléculaire

Les armes monomoléculaires possèdent une ou plusieurs lames dont le tranchant, qui ne s'émousse jamais, traverse facilement les armures. L'attribut primitive ne s'applique plus aux armes monomoléculaires qui bénéficient en outre d'un bonus de +2 en pénétration.

Armes concernées : toutes les armes primitives de corps à corps.

Sélecteur de tir

Sur les armes pouvant utiliser plusieurs types de munitions, un sélecteur de tir permet de passer plus facilement d'un type à un autre. Une arme équipée de cette amélioration peut accueillir jusqu'à trois chargeurs différents. Au début de son tour de jeu, le tireur doit choisir les munitions de quel chargeur il utilisera.

Armes concernées : toutes les armes de base (bolts, MS) et les armes de poing (bolts, MS).

Silencieux

Les silencieux réduisent le bruit (et à un certain degré, le cône de flamme) que produisent les armes à feu, ce qui leur évite d'être repérées. Les tests de Vigilance effectués pour entendre le tir d'une arme à silencieux subissent un malus supplémentaire de –20, et ne peuvent être tentés qu'à la moitié de la distance normale de détection d'un tir.

Armes concernées : automatique, canon de poing, fusil d'assaut, fusil de chasse et revolver.

Viseur à pointage laser

Cette amélioration confère un bonus de +10 aux tests de Capacité de Tir lorsque l'arme tire au coup par coup.

Armes concernées : toutes les armes de base (bolts, laser, MS, plasma, primitives) et les armes de poing (bolts, laser, MS, plasma, primitives). Un viseur à pointage laser compte comme un viseur, et une arme ne peut en avoir qu'un seul.

Munitions

Sans munitions, une arme à distance n'est guère qu'un gourdin sophistiqué. Cette section décrit un large éventail de munitions et précise systématiquement à quelles armes elles s'appliquent. La table indique le prix en trônes pour une quantité donnée de munitions, mais pas le poids. Si cela devait avoir de l'importance, considérez que la charge totale d'une arme représente 10 % du poids de l'arme.

Balles

De nombreuses armes impériales font usage de balles de conception et de calibre très variés. À moins d'être très similaires, les munitions d'un type d'arme à feu ne peuvent pas être utilisées avec un autre type d'arme : il est par exemple possible de se servir de balles de revolver dans un automatique, mais pas dans un fusil d'assaut.

S'utilisent avec : automatique, canon de poing, fusil d'assaut, fusil de chasse, mitrailleuse lourde, pistolet-mitrailleur et revolver.

Balles dum-dum

Bien qu'elles soient moins efficaces contre les armures, ces lourdes balles creuses accroissent les dégâts infligés aux tissus organiques en éclatant à l'intérieur. Elles infligent 2 points de dégâts supplémentaires, mais les points d'Armure de leurs victimes sont doublés.

S'utilisent avec : automatique, canon de poing et revolver.

125-156-Chapitre 5.indd 142 29/08/08 13:53:41

TABLE 5-11 : MUNITIONS

Nom	Prix	Quantité	Disponibilité
Balles	1	20	Très courant
Balles dum-dum	5	6	Inhabituel
Balles tueuses	5	6	Inhabituel
Bolts	16	1	Rare
Carburant (arme de base)	10	AT	Inhabituel
Carburant (arme de poing)	8	AT	Inhabituel
Cartouches	1	20	Courant
Cartouches Inferno	18	1	Rare
Cellule énergétique (arme de base)	15	AT	Courant
Cellule énergétique (arme de poing)	10	AT	Courant
Cellule énergétique (arme lourde)	30	AT	Rare
Cellules pleine-bourre	15	1	Inhabituel
Flasque de plasma (arme de base)	18	AT	Rare
Flasque de plasma (arme de poing)	24	AT	Rare
Flèches/carreaux	1	20	Courant
Munitions d'arme exotique	20	1	Très rare
Plombs	1	20	Courant
Réservoir de fuseur (arme de base)	15	AT	Rare
Réservoir de fuseur (arme de poing)	20	AT	Très rare

AT = autonomie de tir de l'arme concernée

Balles tueuses

Ces balles à pointe dense sont étudiées pour passer au travers des armures. Les armes équipées de ces munitions voient leur pénétration augmenter de 3.

S'utilisent avec : automatique, canon de poing, fusil d'assaut, pistolet-mitrailleur et revolver.

Bolts

Ces projectiles explosifs à masse réactive comptent parmi les plus mortels de l'arsenal impérial. Leur prix de revient et leurs contraintes de fabrication en restreignent néanmoins l'usage aux plus riches ou à ceux dotés des bons contacts.

S'utilisent avec : bolter, bolter lourd et pistolet bolter.

Carburant

Les armes lance-flammes emploient du carburant liquide qui varie en qualité et en composition, du prométhéum pur aux alcools inflammables. Le prix d'un réservoir plein est fonction du groupe d'armes concerné. Il fournit suffisamment de combustible pour tirer un nombre de fois égal à l'autonomie de tir de l'arme.

S'utilise avec : lance-flammes et pistolet lance-flammes.

Cartouches

Ces munitions contiennent des dizaines de petits plombs qui se dispersent sur une large zone au moment du tir. Elles sont tout particulièrement indiquées en combat rapproché, quand la précision n'est pas essentielle.

S'utilisent avec : fusil, fusil à pompe et fusil à pompe de combat.

Cartouches Inferno

Ces munitions contiennent un gel phosphoré qui s'embrase à l'impact, ce qui se traduit par un test d'Agilité que la victime doit réussir pour ne pas prendre feu (les dégâts de feu s'ajoutent aux dégâts de l'arme le cas échéant). À la discrétion du MJ, les cartouches Inferno peuvent également servir à mettre le feu à autre chose que des êtres vivants.

S'utilisent avec : fusil, fusil à pompe, fusil à pompe de combat et toutes les armes à bolts.

Cellules énergétiques

Ces munitions sont de puissantes batteries employées presque exclusivement par les armes laser. Elles fournissent suffisamment d'énergie pour tirer un nombre de fois égal à l'autonomie de tir de l'arme. Le prix d'une cellule est fonction du groupe d'armes concerné.

S'utilisent avec : canon laser portatif, carabine laser, fusil laser, fusil laser long et pistolet laser.

Cellules pleine-bourre

Ce surnom désigne une puissante cellule énergétique pour arme laser qui ne permet qu'un seul tir. Pour déterminer les dégâts infligés par ces munitions, le tireur jette deux dés et conserve le résultat le plus élevé. Les cellules pleine-bourre infligent 1 point de dégâts supplémentaire, augmentent la pénétration de l'arme à 4 et réduisent son autonomie de tir à 1. L'arme perd enfin l'attribut fiable.

S'utilisent avec : carabine laser, fusil laser, fusil laser long et pistolet laser.

Flasque de plasma

Les armes à plasma sont alimentées par de l'hydrogène photonique condensé, extrêmement volatil à l'état brut et conservé dans des flasques renforcées. Une flasque fournit suffisamment de carburant pour tirer un nombre de fois égal à l'autonomie de tir de l'arme. Son prix est fonction du groupe d'armes concerné.

S'utilise avec : lance-plasma et pistolet à plasma.

Flèches/carreaux

Les flèches et les carreaux existent dans diverses formes, tailles et matières, et vont de la branche grossière à pointe de silex jusqu'à la fine hampe d'acier effilée.

S'utilisent avec : arc, arbalète et arbalète de poing.

Munitions d'arme exotique

De nombreuses armes disponibles dans l'Imperium recourent à des munitions peu répandues, comme le gel visqueux projeté par un lance-toile, ou les fins projectiles d'un pistolet à aiguilles. Le MJ est libre d'augmenter le prix de ces munitions en fonction de leur rareté.

S'utilisent avec : fusil à aiguilles, lance-toile, pistolet à aiguilles et pistolet lance-toile.

Plombs

Ces billes de plomb, mais aussi très souvent de pierre, s'accompagnent d'une charge de poudre noire.

S'utilisent avec : pistolet à poudre noire et mousquet.

Réservoir de fuseur

Les armes à fusion font usage de produits de raffinerie injectés dans des réservoirs sous haute pression. Un réservoir fournit suffisamment de carburant pour tirer un nombre de fois égal à l'autonomie de tir de l'arme. Son prix est fonction du groupe d'armes concerné.

S'utilise avec : fuseur et pistolet Inferno.

125-156-Chapitre 5.indd 143 29/08/08 13:53:45

Armures

« Bien sûr que l'Empereur nous protège. C'est juste qu'Il me protège mieux quand je porte mon armure carapace complète. »

— Elron Zaph, chasseur de primes assermenté

Étant donné le nombre d'armes disponibles au 41e millénaire et leur dangerosité, il n'est guère surprenant que les armures individuelles et les champs d'énergie déflecteurs soient eux aussi très répandus. La plupart des personnages civils importants portent une forme ou une autre de protection lorsqu'ils sortent en public, et certains des plus paranoïaques (certains diront des plus prudents) la gardent dans leur vie privée. Le personnel militaire et les agents impériaux sont toujours dotés de protections, allant du simple capitonnage bon marché à l'armure sophistiquée conçue pour résister à presque n'importe quelle attaque.

Les armures fournissent des points d'Armure aux diverses parties du corps. Qui plus est, certaines d'entre elles possèdent des propriétés spéciales qui sont expliquées dans leur description.

Type : indique le type d'armure concerné.

Localisation(s) couverte(s) : indique les parties du corps couvertes par l'armure. « Toutes » désigne les armures qui couvrent l'ensemble des localisations : bras, jambes, corps et tête.

PA (points d'Armure) : indique le nombre de points d'Armure conférés à chacune des localisations couvertes.

Pds (poids) : indique le poids de l'armure en kilos. Reportez-vous au **Chapitre VII : Règles du jeu** pour connaître le poids qu'un personnage peut porter.

Prix : indique le prix standard de l'armure en trônes au sein de l'Imperium.

Disponibilité : indique la disponibilité de l'armure (cf. **Table 5–3 : conséquences de la disponibilité**, **page 128**).

Degré de qualité des armures

Toutes les armures détaillées dans ces pages sont de qualité moyenne. Les modificateurs suivants s'appliquent aux armures de meilleure ou de moins bonne facture :

Qualité médiocre : mal ajustées, mal conçues ou endommagées, les armures de qualité médiocre sont pénibles à porter, ce qui se traduit par un malus de –10 aux tests d'Agilité.

Bonne qualité : assemblées et ajustées avec soin, les armures de bonne qualité sont très confortables, ce qui se traduit par un bonus de 1 point d'Armure supplémentaire contre la première attaque reçue à chaque round.

Qualité exceptionnelle : réalisées avec le soin le plus extrême, les armures de qualité exceptionnelle sont si bien conçues que leur poids est divisé par 2, et que leurs points d'Armure augmentent de 1.

Superposer les armures

Bien qu'il soit possible de porter plusieurs épaisseurs d'armure, leurs qualités protectrices ne se cumulent pas. Lorsqu'une localisation est couverte par plusieurs types d'armure, on ne prend en compte que la valeur de points d'Armure la plus élevée. Par exemple, un personnage avec un cuir épais et une peau xenos au corps, ne déduira que les 6 points d'Armure de la peau xenos lorsqu'il subira des dégâts (les 2 PA du cuir épais sont ignorés).

Armures primitives

Souvent faites de matériaux élémentaires comme le cuir ou les métaux souples, les armures primitives parviennent mieux à protéger du tranchant d'une lame que des balles. Elles ne sont pleinement efficaces que contre les attaques portées avec des armes dotées de l'attribut primitive. Contre toutes les autres, leurs points d'Armure sont divisés par 2 (arrondis au supérieur).

Armures pare-balles

Constituées de plusieurs couches superposées de matériaux à haute capacité d'absorption, les armures pare-balles sont efficaces contre les armes de petit calibre, le shrapnel et le souffle des explosions. Elles confèrent 5 points d'Armure contre les armes dotées de l'attribut zone d'effet, dès lors que leurs porteurs ne se trouvent pas sur le point d'origine de cette zone d'effet.

125-156-Chapitre 5.indd 144 29/08/08 13:53:54

TABLE 5-12 : ARMURES

Type d'armure	Localisation(s) couvertes(s)	PA	Pds	Prix	Disponibilité
ARMURES CARAPACE					
Casque carapace	Tête	4	2 kg	250	Rare
Brassards carapace	Bras	5	2 kg	300	Rare
Jambières carapace	Jambes	5	3 kg	375	Rare
Carapace légère d'agent de la loi	Corps, bras, jambes	5	15 kg	575	Rare
Plastron carapace	Corps	6	7 kg	600	Rare
Armure carapace de la Garde	Toutes	6	17 kg	3 750	Très rare
ARMURES COMPOSITES					
Capuche composite	Tête	3	0,5 kg	100	Rare
Gants composites	Bras	3	0,5 kg	120	Rare
Gilet composite	Corps	4	1 kg	150	Rare
Cape de combat composite	Corps, bras	4	1,5 kg	350	Très rare
Armure composite xenos	Corps, bras, jambes	4	2 kg	375	Rare
ARMURES ÉNERGÉTIQUES					
Armure énergétique légère	Toutes	7	40 kg	8 500	Très rare
Armure énergétique	Toutes	8	65 kg	15 000	Très rare
ARMURES PARE-BALLES					
Casque pare-balles	Tête	2	2 kg	25	Assez courant
Gantelets pare-balles	Bras	2	1 kg	50	Assez courant
Manteau pare-balles léger	Corps, bras, jambes	2	4 kg	80	Inhabituel
Cape pare-balles	Corps	3	8 kg	80	Inhabituel
Gilet pare-balles	Corps	3	5 kg	50	Assez courant
Tenue pare-balles	Corps, bras, jambes	3	6 kg	100	Assez courant
Armure pare-balles de la Garde	Toutes	4	11 kg	300	Inhabituel
ARMURES PRIMITIVES					
Cuir souple	Corps, bras, jambes	1	5 kg	25	Assez courant
Gilet matelassé	Corps	2	2 kg	10	Courant
Fourrures animales	Corps	2	10 kg	5	Assez courant
Cuir épais	Corps, bras, jambes	2	7 kg	100	Courant
Peau de grox	Corps	3	14 kg	60	Courant
Manteau de mailles	Corps, bras, jambes	3	18 kg	50	Assez courant
Armure de plates	Toutes	5	30 kg	120	Inhabituel
Peau xenos	Corps	6	22 kg	5 000	Très rare

ARMURES COMPOSITES

De conception, et parfois de facture xenos, les armures composites sont constituées de milliers de cellules de thermoplast tissées entre elles. Très légères, elles résistent à la plupart des impacts et à la chaleur en se rigidifiant momentanément pour disperser l'énergie de l'attaque.

ARMURES CARAPACE

Réalisées à partir d'armaplast, de céramite ou d'autres matériaux hautement résistants, les armures carapace sont lourdes, couvrent mal les articulations, mais offre une protection bien supérieure aux armures composites, pare-balles et primitives.

ARMURES ÉNERGÉTIQUES

Ces armures lourdes et sophistiquées intègrent une alimentation qui augmente la force de leurs porteurs. Elles leur confèrent un bonus de +20 à la Force, et augmentent leur taille d'un cran (de taille Moyenne à Grande par exemple). Très gourmandes en énergie, elles obligent leurs possesseurs à disposer en permanence d'une alimentation mobile (généralement installée dans un paquetage dorsal). Une alimentation civile standard fournit suffisamment d'énergie à l'armure pour fonctionner pendant 1d5 heures, après quoi elle devra être remplacée ou rechargée.

125-156-Chapitre 5.indd 145 29/08/08 13:53:59

ÉQUIPEMENT

« Préparez-vous au pire, c'est ça qui vous attend. »
— Proverbe de la Garde Impériale

Les acolytes recourront à toutes sortes d'objets au cours de leur carrière au service de l'Inquisition.

VÊTEMENTS ET OBJETS PERSONNELS

TABLE 5-13 : VÊTEMENTS ET OBJETS PERSONNELS

Nom	Poids	Prix	Disponibilité
Cape de caméléoline	0,5 kg	500	Rare
Collier explosif	1 kg	55	Rare
Combinaison de survie	8 kg	100	Très courant
Filtre nasal	—	15	Courant
Gant anti-recul	0,5 kg	85	Courant
Harnais de descente	2 kg	25	Courant
Horologium	—	40	Banal
Lunettes infrarouges	0,5 kg	275	Rare
Masque à gaz/respirateur	0,5 kg	25	Assez courant
Peau synthétique	2 kg	2 500	Très rare
Photoverres/photolentilles	0,5 kg	100	Inhabituel
Porte-bonheur	—	Variable	Assez courant
Recycleur	1 kg	50	Inhabituel
Sac à dos	1 kg	10	Très courant
Vêtements	—	Variable	Banal

CAPE DE CAMÉLÉOLINE

La caméléoline est tissée de fibres mimétiques dont la couleur se fond dans celle de l'environnement. Un personnage portant une cape de caméléoline bénéficie d'un bonus de +20 aux tests de Dissimulation. S'il reste immobile et qu'il est la cible d'une arme à distance, il est considéré comme se trouvant à portée extrême (cf. **Chapitre VII : Règles du jeu**, **page 198**).

COLLIER EXPLOSIF

Le plus souvent porté par les recrues des légions pénales, cet ornement les anime d'une étonnante ferveur dans leur combat pour l'Empereur. La télécommande fournie avec permet de le faire exploser à distance (habituellement jusqu'à 1 kilomètre et parfois plus), ce qui tue immédiatement son porteur et inflige 1d10 points de dégâts explosifs à quiconque se trouvant dans un rayon de 3 mètres. Elle peut également servir à désactiver le collier. Retirer un collier sans cette télécommande nécessite un test de Technomaîtrise Difficile (–20). En cas d'échec sérieux, le collier explose.

COMBINAISON DE SURVIE

Ces combinaisons hermétiques préservent leurs porteurs dans les environnements les plus hostiles. Elles incorporent un recycleur qui permet de survivre même dans le vide spatial.

FILTRE NASAL

Il s'agit de simples bouchons enfoncés dans les narines pour filtrer l'essentiel des polluants et des gaz nocifs. Un personnage portant un filtre nasal bénéficie d'un bonus de +20 aux tests d'Endurance effectués pour résister aux effets des gaz.

GANT ANTI-RECUL

Ce gant est composé de plaques interconnectées par des câblages mémoriels. Lorsque le porteur saisit une arme, il se solidifie autour de la main et du poignet, ce qui les protège ainsi que le coude lorsque

Les vêtements dans l'Imperium

Voici quelques exemples du genre de tenues vestimentaires que l'on peut trouver sur les mondes de l'Imperium :

HAILLONS (VÊTEMENTS DE QUALITÉ MÉDIOCRE)
De nombreux individus de l'Imperium n'ont d'autre choix que de se vêtir des lambeaux de matière qu'ils trouvent. Ce genre de guenilles donne fréquemment l'impression que la personne est habillée d'ordures cousues entre elles.

COMBINAISON DE TRAVAIL (VÊTEMENTS DE QUALITÉ MOYENNE)
Souvent jetable et faite de l'étoffe abondante et bon marché à disposition, la combinaison de travail est la tenue vestimentaire standard sur de nombreux mondes. De la même façon qu'une combinaison moulante est supposée répondre aux rigueurs parfois extrêmes d'un travail d'agent impérial, la combinaison de travail correspond aux besoins stricts du citoyen moyen.

COMBINAISON MOULANTE (VÊTEMENTS DE BONNE QUALITÉ)
Les agents qualifiés et les adeptes remplissant des fonctions physiques portent souvent ces tenues, pouvant aller des simples justaucorps caoutchoutés à ceux faits de matériaux améliorés et incluant des circuits de refroidissement complets. Tous sont cependant conçus pour le confort et la liberté de mouvement.

ROBES FLOTTANTES (VÊTEMENTS DE QUALITÉ EXCEPTIONNELLE)
Signe ostentatoire d'opulence, les robes flottantes sont taillées dans une étoffe plus légère que l'air, qui paraît se gonfler et fluctuer au gré des mouvements de celui ou celle qui la porte. Très peu commodes mais impressionnants à regarder, de tels vêtements sont généralement réservés à ceux dont la tâche se résume au paraître.

l'arme fait feu. Un personnage muni d'un gant anti-recul peut tirer avec une arme de base à une seule main sans subir le malus habituel de –20. Il peut également utiliser à une seule main les armes de poing qui en nécessitent normalement deux sans aucun malus.

Harnais de descente

Une ligne de sûreté, conservée à la ceinture sur un dérouleur compact, terminée par un crochet ou un point d'ancrage magnétique, est idéale pour s'arrimer à un toit ou descendre une façade en rappel. Un personnage descendant une surface verticale avec un tel équipement bénéficie d'un bonus de +30 aux tests d'Escalade ; il ne chute pas en cas d'échec.

Horologium

Rangés dans une poche ou portés au poignet, ces mécanismes robustes et simples d'utilisation se contentent de donner l'heure.

Lunettes infrarouges

Cet équipement relativement simple permet à son porteur de percevoir les sources de chaleur environnantes, ce qui peut trahir la position d'un ennemi de nuit. Le porteur ne subit pas de malus dus à l'obscurité et bénéficie de nuit d'un bonus de +20 aux tests de Perception basés sur la vision. Les modèles les plus aboutis peuvent être camouflés en simples paires de lunettes.

Masque à gaz/respirateur

Ce masque couvre le nez et la bouche, ou le visage entier, et offre une bien meilleure protection qu'un filtre nasal. Un personnage portant un masque à gaz ou un respirateur bénéficie d'un bonus de +30 aux tests d'Endurance pour résister aux effets des gaz et peut relancer les dés en cas d'échec.

Peau synthétique

La peau synthétique est une substance bioréactive, dont la surface inerte et non réfléchissante se moule sur la silhouette du porteur. Elle confère 2 points d'Armure supplémentaires sur toutes les localisations et un bonus de +10 aux tests de Dissimulation et de Déplacement silencieux. En outre, elle rend son possesseur invisible aux lunettes infrarouges et au trait Nyctalope.

Photoverres/photolentilles

Ces accessoires intensifient la luminosité, même par la plus sombre des nuits. Comme ils permettent d'y voir presque comme en plein jour, le porteur gagne le trait Nyctalope (cf. **page 331**). Enfin, les verres et lentilles de bonne qualité immunisent leurs possesseurs aux effets des grenades photoniques.

Porte-bonheur

Un porte-bonheur, que ce soit un médaillon, un souvenir ou une relique sainte, est censé attirer le regard bienveillant de l'Empereur sur son possesseur. Les porte-bonheur prennent une myriade de formes, comme les os des phalanges d'un martyr, des fragments consacrés de douilles de bolter, de l'eau d'un fleuve saint, et même les cheveux d'un mort tressés en motifs particuliers. Jamais dans tout l'Imperium les acolytes ne manqueront de camelots prêts à leur vendre de telles choses, bien que discerner les vraies reliques des fausses soit pratiquement impossible. Le prix d'un porte-bonheur dépend donc entièrement du MJ et de la façon dont le PJ parvient à marchander avec le vendeur.

Les porte-bonheur n'accordent aucun bénéfice tangible. Toutefois, quand quelqu'un chose de mauvais devrait arriver à un personnage choisi au hasard, le MJ peut décider que son porte-bonheur le protège. Si tous les acolytes ont des porte-bonheur (comme le devraient tous les fidèles de l'Empereur), il revient au MJ de décider lesquels de ces porte-bonheur sont les plus efficaces.

Recycleur

Qu'il prenne la forme d'un masque ou d'un casque, le recycleur intègre sa propre réserve d'oxygène qui permet au porteur de survivre dans les atmosphères les plus toxiques. Un personnage équipé d'un recycleur est immunisé aux effets des gaz et peut même survivre sous l'eau. Néanmoins, la bouteille d'un recycleur n'a généralement pas plus de 1 heure d'autonomie. Une fois vide, il faut la remplacer, ce qui demande une action complète. Les bouteilles de rechange coûtent 25 trônes (disponibilité : Inhabituel).

Sac à dos

Généralement doté de bretelles pour en faciliter le transport, ce type de contenant se décline sous d'innombrables formes. Un sac à dos peut habituellement contenir environ 50 kilos de matériel.

Vêtements

Les citoyens de l'Imperium portent une grande variété de vêtements de tous les styles imaginables, lesquels sont directement liés à l'importance de l'individu. Pour les acolytes, cela peut aller des habits fonctionnels de la rue aux uniformes militaires, en passant par les tenues religieuses. Le prix des vêtements dépend entièrement des sommes que les personnages choisissent d'investir dans leur apparence : les haillons ne coûtent que quelques trônes, tandis qu'un costume exquis et raffiné peut en valoir plusieurs milliers.

125-156-Chapitre 5.indd 147 29/08/08 13:54:13

Stimulants et articles consommables

Table 5-14 : Stimulants et articles consommables

Nom	Poids	Prix	Disponibilité
Amasec†	—	50	Inhabituel
Cigalhos†	—	10	Courant
Dé-tox†	—	65	Rare
Frénézon†	—	95	Très rare
Huile consacrée†	—	150	Très rare
Injecteur	—	5	Banal
Médikit	2 kg	150	Courant
Obscura†	—	285	Rare
Rations†	—	10	Très courant
Reca†	—	5	Banal
Slaught†	—	75	Inhabituel
Spook†	—	395	Rare
Stimm†	—	20	Assez courant
Tord-boyaux†	—	10	Banal

† *Le prix indiqué correspond à 1 dose pour les stimulants, et à 1 paquet ou une 1 bouteille pour les rations, les alcools et les cigalhos.*

Amasec

L'amasec est une liqueur appréciée, distillée à partir du vin. Sa qualité peut aller du breuvage infâme à peine digne de remplir un projectile incendiaire, jusqu'aux crus vieillis et succulents ne convenant qu'aux sphères de l'Imperium les plus dignes de les apprécier.

Cigalhos

Les cigalhos circulent essentiellement parmi les soldats de la Garde Impériale et les travailleurs aux métiers ingrats. Chaque tube de papier roulé contient une substance végétale séchée et aromatisée, aux propriétés légèrement narcotiques pouvant créer une dépendance. Une fois l'extrémité allumée, la fumée produite est inhalée au travers du tube.

Dé-tox (stimulant)

S'il est administré assez vite, ce stimulant peut contrer les effets des gaz et des toxines les plus redoutables. Une dose de dé-tox met immédiatement fins aux effets persistants, positifs et négatifs, de tout stimulant, toxine ou gaz qui affecte l'acolyte (à moins que leur description ne précise que le dé-tox est inopérant contre eux).
Néanmoins, l'usage du dé-tox est à la fois pénible et incapacitant : ses effets secondaires peuvent inclure des hémorragies nasales, des vomissements et des diarrhées. Après avoir pris ou reçu de ce stimulant, le personnage est assommé pour un nombre de rounds égal à 1d10 moins son bonus d'Endurance. Un résultat de 0 ou moins indique qu'il ne subit aucun effet déplaisant.

Usage abusif de stimulants

Lorsque le même stimulant est utilisé trop souvent, à plus forte raison sur une courte période de temps, il risque de ne plus faire effet, car le corps de l'acolyte peut y développer une résistance. Si un personnage utilise plus d'une dose du même stimulant en moins de 24 heures, il doit effectuer un test d'Endurance pour chaque dose après la première, avec un malus cumulatif de –20. En cas d'échec, le stimulant n'a pas d'effet et ne fonctionnera plus sur le PJ pendant les prochaines 24 heures.

Frénézon (stimulant)

C'est le nom générique de toute une famille de stimulants de combat généralement dispensés aux unités des légions pénales pour leur inspirer colère et courage. Lorsqu'on en administre une dose, le sujet bénéficie du talent Frénésie et d'une immunité à la Peur pendant 1d10 minutes.

Huile consacrée

L'huile de graissage bénie par l'Omnimessie est très recherchée pour ses propriétés mystiques. Appliquée sur une arme (au prix d'une action complète), elle confère une immunité à l'enrayement pour un nombre de tirs égal à son autonomie de tir (cf. **Chapitre VII : Règles du jeu**, **page 196**). Lorsqu'on l'applique sur une arme enrayée, l'huile consacrée se contente de la désenrayer immédiatement.

Injecteur

Les façons de s'administrer un stimulant vont de la seringue jetable bon marché aux hyposprays sophistiqués, et jusqu'aux patchs adhésifs bioajustés. Un injecteur contient une dose unique de stimulant, que le personnage peut s'administrer au prix d'une action complète.

Médikit

C'est l'équipement fondamental de l'ensemble du personnel médical. La trousse de secours typique contient 6 doses de stimm, divers patchs à cataplasmes, des produits antiseptiques et de la peau artificielle. Les tests de Medicae effectués à l'aide un médikit bénéficient d'un bonus de +20.

Obscura (stimulant)

Bien que prohibée et faisant l'objet de mesures de restriction sévères, l'obscura demeure une drogue très répandue à laquelle s'adonnent de nombreux sujets impériaux. Les contrebandiers tirent un bon revenu du trafic de cette substance et de sa revente à toutes les classes de personnel civil ou militaire. Quiconque s'adonne à l'obscura plonge dans un état de rêve éveillé pendant 1d5 heures. Si le consommateur doit se battre pendant cette période, appliquez-lui les effets d'une grenade hallucinogène (cf. **page 138**). Une fois que l'action de ce stimulant s'est estompée, le toxicomane sombre dans une dépression profonde qui dure pendant 1d10 heures, à moins d'absorber une nouvelle dose.

Rations

L'essentiel de la nourriture impériale est traité, emballé, et ressemble rarement à quelque chose de comestible. La qualité peut grandement varier : les rations alimentaires vont du repas simple et peu nutritif, comme les rations protidiques recyclées et les algues de culture, jusqu'aux meilleures pièces de grox et à la bouillie nutritive de premier choix.

Reca

Le recaféiné est une boisson chaude très répandue, à base de feuilles écrasées et infusées. Sa composition peut varier d'une planète à l'autre, mais un excitant basique tel que la caféine est rajouté à la plupart des mélanges.

125-156-Chapitre 5.indd 148 29/08/08 13:54:18

Slaught (stimulant)

Également connu sous le nom d'onslaught, ce stimulant améliore la perception et le temps de réaction. Il accroît donc la célérité du consommateur, mais son usage prolongé est source de Fatigue et de dégâts neuraux. Une dose confère un bonus de +3 aux bonus d'Agilité et de Perception pendant 2d10 minutes. Une fois que l'action de ce stimulant s'est estompée, le consommateur doit réussir un test d'Endurance, faute de quoi il subit un malus de –20 aux tests d'Agilité et de Perception pendant 1d5 heures.

Spook (stimulant)

Ce stimulant peut accroître le potentiel psychique, ou même en susciter un de courte durée. Lorsqu'un personnage dénué de Niveau Psy en consomme, il doit réussir un test de Force Mentale, faute de quoi les horribles visions du Warp qui emplissent son esprit lui font gagner 1d5 points de Folie. En cas de réussite, il bénéficie d'un des pouvoirs de la **Table 5–15 : pouvoirs psychiques aléatoires** pendant 1d5 heures (cf. **Chapitre VI: Pouvoirs psychiques** pour la description des pouvoirs). Si le PJ n'a pas la compétence Concentration, il ne peut se servir du pouvoir qu'en réussissant un test de Force Mentale Difficile (–20).

Si le spook est consommé par un acolyte avec un Niveau Psy de 1 ou plus, il doit effectuer un test de Force Mentale. En cas d'échec, le spook se contente de lui faire gagner 1 point de Folie. En cas de réussite, il bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de Puissance pendant 1 heure ; le PJ devra néanmoins ajouter 25 à tous les jets effectués sur la **Table 6–2 : phénomènes psychiques** (cf. **page 162**).

Stimm (stimulant)

Le stimm est une drogue puissante qui masque la douleur et permet aux combattants de tenir le coup quand leur corps devrait céder. Une dose de stimm fait effet pendant 3d10 rounds, durant lesquels le personnage ne peut pas être assommé et ignore tous les effets négatifs que les dégâts ou les dégâts critiques devraient avoir sur ses caractéristiques. Une fois que l'action de ce stimulant s'est estompée, le PJ subit un malus de –20 aux tests de Force, d'Endurance et d'Agilité pendant 1 heure.

Tord-boyaux

L'alcool se présente sous des aspects et des degrés de concentration divers, mais la plupart des cultures de l'Imperium peuvent se targuer de posséder au moins une variété de liquide fermenté. Pour ceux qui voyagent, le terme regroupant les breuvages les plus basiques est « tord-boyaux ».

Table 5-15 : Pouvoirs psychiques aléatoires

d100	Pouvoir mineur
01–02	Invocation de créatures
03–05	Invocation d'objet
06–08	Caméléon
09–11	Déjà-vu
12–14	Distorsion visuelle
15–19	Atténuation de la douleur
20–23	Aura effrayante
24–26	Flash bruyant
27–29	Flottement
30–32	Oubli
33–35	Guérison
36–38	Infliction de la douleur
39–41	Aura d'inspiration
42–44	Tour de main
45–47	Chance
48–50	Précognition
51–53	Puanteur psychique
54–56	Résistance à la possession
57–59	Détection des présences
60–63	Spasme
64–67	Mains spectrales
68–70	Étanchement
71–72	Torche
73–74	Toucher d'aliénation
75–77	Ruse
78–80	Visée surnaturelle
81–82	Marche aux murs
83–84	Hululement warp
85–86	Affaiblissement du voile
87–88	Malédiction d'arme
89–90	Bruit blanc
91–92	Flétrissement
93–94	Relancez deux fois les dés et bénéficiez de deux pouvoirs.
95–96	Choisissez un des pouvoirs de la table.
97–00	Gagnez 1 point de Folie et relancez les dés.

125-156-Chapitre 5.indd 149 29/08/08 13:54:23

Outils

Table 5-16 : Outils

Nom	Pds	Prix	Disponibilité
Assourdisseur	2 kg	25	Assez courant
Auspex/scanner	0,5 kg	145	Inhabituel
Auto-plume	—	55	Inhabituel
Charge de démolition	1 kg	250	Inhabituel
Comm-vox	4 kg	300	Inhabituel
Découpeur laser	4 kg	65	Assez courant
Grappin	2 kg	30	Courant
Hurleur	2 kg	140	Inhabituel
Jumelles	0,5 kg	55	Assez courant
Lumiglobe/lampe	0,5 kg	15	Banal
Menottes	1 kg	35	Très courant
Microvox	—	20	Assez courant
Multiclé	—	150	Inhabituel
Nécessaire d'écriture	2 kg	20	Courant
Outil combiné	1 kg	200	Rare
Pix-enregistreur	1 kg	100	Assez courant
Psyconduit	—	100	Rare
Tablette de données	0,5 kg	25	Courant
Trousse d'excruciateur	1 kg	375	Très rare

Assourdisseur

À l'inverse des hurleurs, les assourdisseurs génèrent des ondes qui étouffent les bruits ambiants et ceux que produisent les personnes. Un assourdisseur activé confère un bonus de +30 aux tests de Déplacement silencieux de son porteur. Il dispose généralement d'une autonomie de 20 minutes d'usage continu avant de devoir être rechargé, ce qui prend environ 1 heure.

Auspex/scanner

Cet instrument sert à détecter les émissions d'énergie, les mouvements et les formes de vie. Il confère un bonus de +20 aux tests de Perception du porteur. Ce dernier peut effectuer un test de Technomaîtrise pour détecter avec son auspex des choses qui dépassent les sens humains, comme la présence de gaz invisibles, de formes de vie ou de radiations. La portée standard d'un auspex/scanner est de 50 mètres, mais ses capteurs ne sont pas assez puissants pour passer au travers de murs de plus de 50 centimètres d'épaisseur et de certains matériaux isolants.

Auto-plume

Ces instruments d'écriture à l'apparence étrange permettent à l'utilisateur de recopier des textes à grande vitesse et avec une impressionnante précision. Ils confèrent un bonus de +10 aux tests de Métier (copiste).

Charge de démolition

Une charge de démolition est un engin explosif simple, le plus souvent employé pour souffler une porte, ouvrir une brèche dans un mur ou détruire un pont. On peut en relier plusieurs pour accroître la puissance destructrice. Lorsque cet explosif éclate, toute personne ou objet situé dans son rayon d'action subit 3d10 points de dégâts explosifs +2 par charge de démolition utilisée. Le rayon d'action est égal à 5 mètres par charge de démolition utilisée. Pour la pose ou le désamorçage des explosifs, reportez-vous à la compétence Démolition (cf. **Chapitre III : Compétences**, **page 104**).

Comm-vox

Un comm-vox est un appareil de communication pouvant transmettre un signal sur une grande distance, même jusqu'aux vaisseaux en orbite au-dessus d'une planète. Utiliser un comm-vox pour recevoir ou transmettre un signal requiert un test de Technomaîtrise Assez facile (+10).

Découpeur laser

Le découpeur laser entre en jeu lorsqu'une porte, ou plus communément une cloison, ne peut pas être franchie normalement. Employés à l'origine dans les mines, ces outils émettent un rayon intense de courte portée, capable de traverser avec une relative aisance les matériaux denses tels que la roche, l'acier ou les plaques d'armure. De façon générale, un découpeur laser peut trancher ou souder 10 centimètres de métal par tour (cette longueur peut varier selon l'épaisseur du matériau en question). Ces outils sont trop peu maniables pour être d'une quelconque utilité au corps à corps.

Grappin

Un petit pistolet ou un lanceur est utilisé pour tirer un crochet ou une tête magnétique, relié par 100 mètres de câble fin et solide. Une fois le grappin arrimé à l'endroit désiré, comme l'arête d'un toit, l'utilisateur peut grimper manuellement ou activer un treuil motorisé. Cet outil peut éventuellement être utilisé pour tirer sur une cible vivante : il compte alors comme une arbalète à un coup.

Hurleur

Les hurleurs sont des alarmes de proximité qui détectent les mouvements ou les bruits selon le modèle. À l'approche d'un danger, ils alertent leurs utilisateurs par une puissante sirène. Lorsqu'un PJ active un hurleur, le MJ effectue un test de Technomaîtrise en secret pour savoir s'il fonctionnera bel et bien. Une fois installé, le hurleur possède une Perception de 75 pour détecter les bruits ou les mouvements. S'il détecte un intrus, il déclenche son alarme qu'on peut entendre jusqu'à 1 kilomètre (la portée peut être réduite selon les obstacles : portes, murs, etc.).

Jumelles

Ces instruments d'observation augmentent la taille des objets distants. Les jumelles les plus avancées peuvent disposer de fonctionnalités supplémentaires : estimation de distance, détection des sources de chaleur, calcul des coordonnées d'une cible, ou prise de clichés pour analyse ultérieure.

Lumiglobe/lampe

Ces sources de lumière très répandues, utilisées de nuit ou dans les endroits sombres, éclairent une zone d'une dizaine de mètres de

125-156-Chapitre 5.indd 150 29/08/08 13:54:29

diamètre, voire davantage. Elles ont une autonomie de 1d5 heures après quoi on doit recharger leurs batteries ou les remplacer.

Menottes
Ces entraves résistantes généralement utilisées par les chasseurs de primes et les agents de la loi, peuvent se retrouver entre les mains de scélérats et servir des buts plus obscurs.

Microvox
Ce petit instrument de communication porté à l'intérieur de l'oreille est capable d'émettre et de recevoir jusqu'à 1 kilomètre. Néanmoins, des variables telles que le mauvais temps, la densité du terrain ou des obstacles de pierre et de plastacier peuvent grandement réduire cette portée efficace.

Multiclé
Puisqu'elle peut ouvrir la plupart des verrous impériaux standard, la multiclé n'est pas le genre d'objets plébiscité par la majorité des honnêtes citoyens impériaux. Pour les mêmes raisons, elle est très recherchée par les criminels et autres individus peu fréquentables. Une multiclé confère un bonus de +30 aux tests d'Intrusion effectués pour ouvrir une serrure.

Nécessaire d'écriture
Comprend du papier, de l'encre et des plumes.

Outil combiné
Le plus fréquemment aux mains des membres de l'Adeptus Mechanicus, les outils combinés sont des instruments polyvalents à l'allure assez particulière. Ils confèrent un bonus de +10 aux tests de Technomaîtrise.

Pix-enregistreur
Ces outils relativement simples servent à capturer des séquences d'images, parfois sous un format holographique. La plupart peuvent servir de lecteurs et certains sont même intégrés à des serviteurs spéciaux, afin que ceux-ci puissent aller filmer seuls d'importantes technoquêtes archéologiques, des tests d'armes, des interrogatoires de xenos et d'autres événements dangereux.

Psyconduit
Les psykers se servent souvent d'objets leur permettant de focaliser leurs capacités. Un psyconduit peut consister en quelques ossements bénis, en un bâton sculpté, une icône ou des cristaux. Un psyker possédant un psyconduit bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Concentration (cf. **Chapitre III : Compétences**, **page 101**).

Tablette de données
En tant que principal moyen de stockage et de lecture des textes imprimés, ainsi que d'autres formats comme les enregistrements audio ou vidéo, les tablettes de données se rencontrent partout dans l'Imperium. Elles sont si bon marché et faciles à produire que beaucoup ne contiennent qu'un seul document et se contentent de le restituer. D'autres peuvent recevoir de nouvelles informations ou en transmettre en communiquant avec d'autres appareils.

Trousse d'excruciateur
Cet attirail est employé pour l'interrogatoire des ennemis de l'Imperium capturés ou pour révéler à ceux qui se sont détournés de l'Empereur la nature de leurs péchés. Chaque trousse contient toute la panoplie des outils d'expliciteur : lames, aiguilles, produits chimiques, drogues, sondes thermiques, câbles neuraux, etc. La trousse d'excruciateur confère un bonus de +20 aux tests d'Interrogatoire.

125-156-Chapitre 5.indd 151 29/08/08 13:54:34

SERVICES

Cette catégorie regroupe les prestations souvent essentielles à l'existence des acolytes : trouver un endroit où dormir, de la nourriture, et un véhicule conduit par un imbécile acceptant de leur faire traverser des marais, des déserts de cendres ou tout autre décor aussi dangereux.

En raison du nombre et de la variété presque infinie des services offerts, le MJ est encouragé à fixer à chaque fois le prix qui lui semble le mieux adapté. Après tout, le tarif d'une consommation dans les bars des sous-blocs variant déjà d'une rue à la suivante, il est tout à fait logique qu'il diffère d'une ruche à l'autre. Vous pouvez cependant vous aider des catégories, des tarifs et des niveaux de disponibilité indiqués ci-dessous.

Hébergement : ceci couvre toutes sortes d'abris et de couchages de location, depuis la chambre de taverne infâme sur un monde médiéval jusqu'aux suites de la haute-spire.

Provisions : ceci inclut toutes les nourritures consommables ainsi que les breuvages.

Transport : toutes sortes de moyens de transport (bien qu'il faille préciser que cela ne couvre que les transports dans les limites d'un monde ou d'un décor défini, et non les déplacements interplanétaires ou interstellaires).

Le prix d'un service, exprimé en trônes, ne vaut que pour une seule nuit d'hébergement, un seul repas ou un seul déplacement. Dans le cas des transports, le MJ est libre de modifier ce tarif en fonction de divers éléments comme la traversée de régions dangereuses ou la distance.

TABLE 5-17 : SERVICES

Type	Prix	Disponibilité
Hébergement		
Niveau bas (capsule de sommeil, étable à grox, couchette à fond de cale)	5	Très courant
Niveau moyen (cellule épurée, chambre simple, cabine à mi-vaisseau)	20	Courant
Niveau élevé (logement de prestige, quartiers des ponts supérieurs)	100	Inhabituel
Provisions		
Niveau bas (viande de vermine, champignons hydrophiles, bière éventée)	1	Très courant
Niveau moyen (protopâte, quartier de grox, tournée d'amasec)	5	Courant
Niveau élevé (ver de Vex à la broche, liqueur d'Amberic)	40	Inhabituel
Transport		
Niveau bas (chien de monte, convoyeur des sous-niveaux, barge à limon)	5	Très courant
Niveau moyen (véhicule terrestre civil, navette atmosphérique)	20	Courant
Niveau élevé (navette de basse orbite, chaise à porteurs)	120	Inhabituel

SOINS MÉDICAUX

Les acolytes finiront tôt ou tard par être blessés, parfois gravement. Quand cette infortune leur arrivera, il leur faudra quelqu'un pour les raccommoder. Le MJ peut s'aider de la **Table 5–18 : soins médicaux** lorsque les PJ partiront en quête d'une aide médicale.

Type : indique la qualité des soins médicaux proposés, de médiocre à excellente.

Prix : indique le coût en trônes pour soigner un personnage (une seule tentative). Pour un traitement prolongé, le chiffre indiqué peut représenter le coût des soins par jour, nourriture et hébergement exclus. Cette échelle de prix ne prend pas en compte les charlatans ni les docteurs qui surestiment grandement leur valeur, pas plus que les rares individus qui soignent les malades et les blessés par bonté d'âme. Le MJ est libre d'ajuster ce tarif comme il lui convient.

Disponibilité : indique quelle difficulté les acolytes auront à trouver un praticien en fonction de ses compétences (cf. **Table 5–3 : conséquences de la disponibilité, page 128**).

Effets : pour déterminer les effets des soins médicaux, utilisez les informations indiquées pour chaque type de praticien et effectuez les tests nécessaires. Pour plus d'informations sur les soins, reportez-vous au **Chapitre III : Compétences**.

TABLE 5-18 : SOINS MÉDICAUX

Type	Prix	Disponibilité	Effets
Médiocre (chamane d'un monde sauvage)	50	Assez courant	Int 30, Medicae
Moyen (infirmier exercé)	75	Inhabituel	Int 40, Medicae
Bon (médecin exercé, serviteur médical)	150	Rare	Int 50, Medicae +10
Exceptionnel (praticien de talent)	500	Très rare	Int 60, Medicae +20 talent Grand praticien

125-156-Chapitre 5.indd 152 29/08/08 13:54:38

Cybernétique

« Abandonnez votre chair à l'Omnimessie, afin qu'il puisse la remodeler à son image ».

— Extrait des *Rites d'unification du Mechanicus*

Dans l'Imperium, les implants bioniques et améliorations cybernétiques sont un élément de la vie courante. Ils sont des bienfaits du Dieu-Machine, permettant de remplacer des parties du corps endommagées, d'améliorer les aptitudes et la force, et dans certains cas, de prolonger la vie. De telles greffes ont un prix, et il ne se mesure pas seulement en matière charnelle perdue, mais aussi, diront certains, en humanité et même en santé mentale.

À cause des superstitions et de la propagation inégale de la technologie dans l'Imperium, l'usage des bioniques et leur degré de sophistication peuvent grandement varier, tout comme les réactions envers ceux qui en possèdent. Chaque type de modification cybernétique accorde à son porteur des bénéfices spécifiques (et parfois des handicaps) selon son degré de qualité (cf. **page 128**). Les implants et bioniques de qualité exceptionnelle constituent l'exception à la règle, car ils n'apportent pas d'autres bénéfices que ceux des implants de bonne qualité, mais leur conception est meilleure et plus impressionnante. Les prix et disponibilités indiqués ci-dessous sont ceux d'améliorations cybernétiques de qualité moyenne.

Toutes les mécadendrites sont considérées comme étant de bonne qualité, à moins que la description ne précise le contraire.

Table 5-19 : Améliorations cybernétiques

Nom	Prix	Disponibilité
PROTHÈSES ET ORGANES BIONIQUES		
Bionique de locomotion	1 500	Inhabituel
Bras bionique	1 000	Inhabituel
Système respiratoire bionique	800	Rare
SYSTÈMES IMPLANTÉS		
Détectaugures	1 000	Rare
Implants corticaux	5 000	Très rare
Mécadendrite de tir	600	Réservé à l'Adeptus Mechanicus
Mécadendrite manipulatrice	500	Réservé à l'Adeptus Mechanicus
Mécadendrite medicae	500	Réservé à l'Adeptus Mechanicus
Mécadendrite optique	400	Réservé à l'Adeptus Mechanicus
Mécadendrite utilitaire	500	Réservé à l'Adeptus Mechanicus
Sens cybernétiques	2 250	Rare
Unité d'impulsion cérébrale	1 750	Rare

« Frappez vite et soudainement. Attaquez sans sommation. Assurez votre victoire avant même que l'ennemi ne soit conscient du danger. Souvenez-vous toujours qu'une guerre se gagne facilement si votre adversaire ignore qu'il doit se battre. »

Prothèses et organes bioniques

On considère que les membres bioniques de remplacement possèdent la même force et la même dextérité que l'individu auquel ils sont rattachés (une différence trop importante risquerait de les faire s'arracher). Malgré tout, leur conception robuste ajoute +2 au bonus d'Endurance de leur porteur contre les attaques portées à cette localisation. Les dégâts infligés aux membres bioniques sont décomptés normalement des points de Blessures du personnage tout comme les dégâts critiques. Si la table des effets critiques indique une Hémorragie ou tout autre effet inadapté, le membre bionique devient inopérant. Si elle indique la mort, il tue le porteur par combustion instantanée, électrocution ou explosion de shrapnels.

Les prothèses bioniques et les systèmes implantés comme les mécadendrites, procurent toutes sortes de bonus aux actions coutumières de leurs porteurs, à condition que ces derniers disposent des capacités adéquates. Ainsi, pour profiter pleinement d'une mécadendrite medicae, le Technoprêtre devra posséder la compétence Medicae.

Notez que les bonus et les malus ne s'appliquent qu'aux tests impliquant l'usage du membre bionique. Par ailleurs, si le porteur est équipé de plusieurs membres identiques, les bonus et malus ne se cumulent pas.

Mise en place des bioniques et des implants

Les implants et les bioniques ne sont disponibles que si le personnage a accès aux ressources et au service spécialisé nécessaires à leur mise en place. L'opération ne peut être réalisée que dans des installations médicales de taille substantielle ou sur les mondes dotés d'un niveau technologique très élevé.

Si l'acolyte trouve le praticien qualifié, le processus prend un nombre de jours égal à 2d10 moins le bonus d'Endurance du PJ (1 jour minimum). La difficulté de l'intervention dépend du MJ. Il peut statuer qu'avec suffisamment de temps et des installations adaptées, la réussite est automatique. Il peut tout autant recourir à une série de tests de Medicae du praticien (voire de Technomaîtrise) qui se soldera éventuellement par une Hémorragie ou une infirmité permanente (cf. **Chapitre VII : Règles du jeu**, **page 211**).

Bionique de locomotion (jambe, hanche, pelvis, etc.)

Pour fonctionner convenablement, les bioniques de locomotion de qualité moyenne doivent être reliés au système spinal. Ils assurent les mêmes fonctions que leur équivalent organique du corps humain.

Les bioniques de locomotion de qualité médiocre divisent par deux la vitesse de déplacement du porteur (arrondie au supérieur), qui doit réussir un test d'Agilité quand il souhaite courir, faute de quoi il chute à la fin de son mouvement.

Les bioniques de locomotion de bonne qualité confèrent à leur porteur le talent Sprint, ainsi qu'un bonus de +20 aux tests d'Acrobaties effectués pour sauter.

Bras bionique

Les bras bioniques de qualité moyenne reproduisent les fonctions de la main et du bras humains. Ils restituent la force, la dextérité et le sens du toucher habituels du porteur.

125-156-Chapitre 5.indd 153 29/08/08 13:54:43

Les bras bioniques de qualité médiocre divisent par deux l'Agilité du porteur lorsqu'il doit réaliser des manipulations nécessitant de la précision. Ses tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir subissent un malus de –10 lorsqu'il utilise ce membre.

Les bras bioniques de bonne qualité confèrent un bonus de +10 aux tests d'Agilité lorsque le porteur doit réaliser des manipulations nécessitant de la précision (Escamotage par exemple), et un bonus de +10 aux tests de Force lorsqu'il utilise ce membre.

Système respiratoire bionique

Les implants respiratoires de qualité moyenne reproduisent l'action des poumons humains et alimentent de cette façon l'organisme en oxygène. Ils confèrent un bonus de +20 aux tests d'Endurance du porteur pour résister aux gaz et aux toxines présents dans l'air.

Les implants respiratoires de qualité médiocre remplissent les mêmes fonctions que leurs homologues de qualité moyenne. Doté d'un système de distribution de l'oxygène inefficace, ils augmentent d'un cran la difficulté de tous les tests du porteur impliquant une activité physique soutenue. Ils rendent également la voix rauque, ce qui se traduit par un malus de –20 aux tests de Déplacement silencieux du porteur.

Les implants respiratoires de bonne qualité remplissent les fonctions de système respiratoire auxiliaire. Si, pour une raison ou une autre, les poumons du porteur venaient à faillir, ils prendraient le relais pour oxygéner le sang. Certains modèles sont conçus pour passer complètement inaperçus.

Systèmes implantés

Les implants cybernétiques qui suivent font partie des plus répandus pour améliorer ou préserver les fonctions corporelles. Ils accordent habituellement au corps humain une capacité qu'il ne possédait pas ou dotent sa silhouette de diverses extensions.

Détectaugures

Ces implants reproduisent le fonctionnement de certains senseurs particuliers. Dans tous les cas, leur emploi demande de la concentration et une demi-action.

Les modèles de qualité moyenne fonctionnent de la même manière qu'un auspex standard (cf. **page 150**).

Les modèles de qualité médiocre ne possèdent qu'un seul champ de détection (chaleur, radiations ou ondes électromagnétiques) et ne fonctionnent que dans un rayon de 20 mètres.

Les modèles de bonne qualité sont identiques à ceux de qualité moyenne, à ceci près qu'ils permettent au porteur de relancer une fois les dés de chaque test basé sur la Perception.

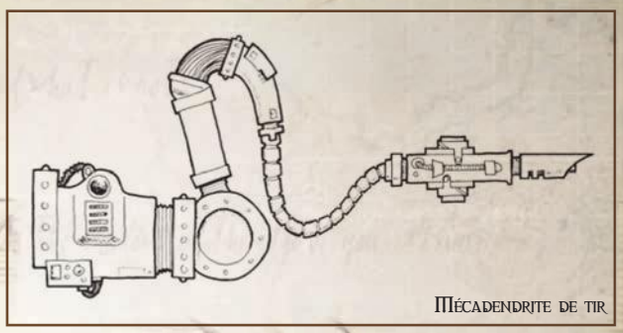
Implants corticaux

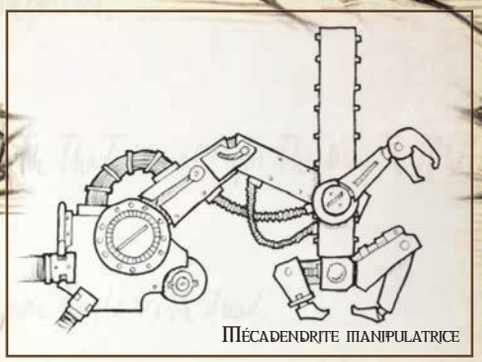
Ces systèmes peuvent suppléer à un cerveau gravement endommagé ou chercher à accroître ses capacités.

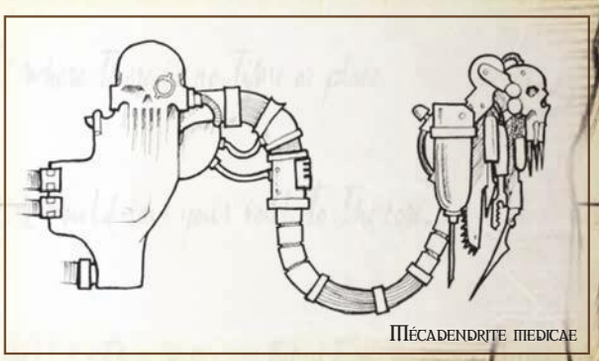
Les implants corticaux de qualité moyenne rendent un semblant de normalité aux individus paralysés ou dont le cerveau a été détérioré. Cela se traduit par une diminution permanente de 1d10 points en Capacité de Combat, Capacité de Tir, Agilité, Intelligence et Sociabilité. De plus, le personnage gagne 1d10 points de Folie.

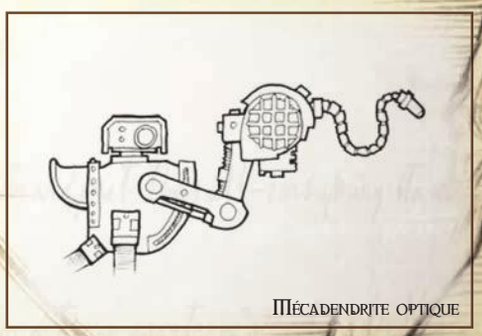
Les implants corticaux de qualité médiocre restaurent les fonctions cérébrales, mais détruisent la personnalité et les souvenirs du sujet, ce qui le transforme en serviteur. Pour continuer à jouer, un acolyte a donc au moins besoin d'un implant cortical de qualité moyenne.

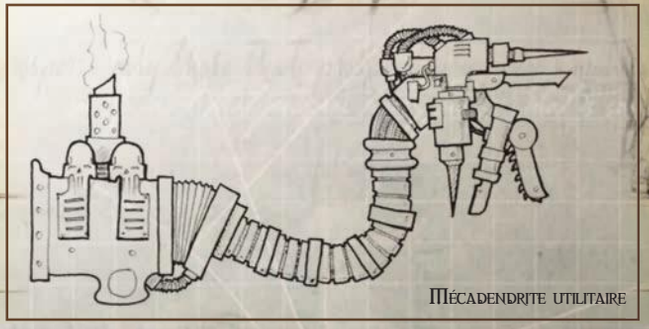
Les implants corticaux de bonne qualité sont extrêmement rares, même au sein du Mechanicus. Leur création est pratiquement un art perdu, ce qui explique pourquoi ils coûtent dix fois le prix d'un implant de qualité moyenne. Ils confèrent le trait Intelligence


Mécadendrite de tir

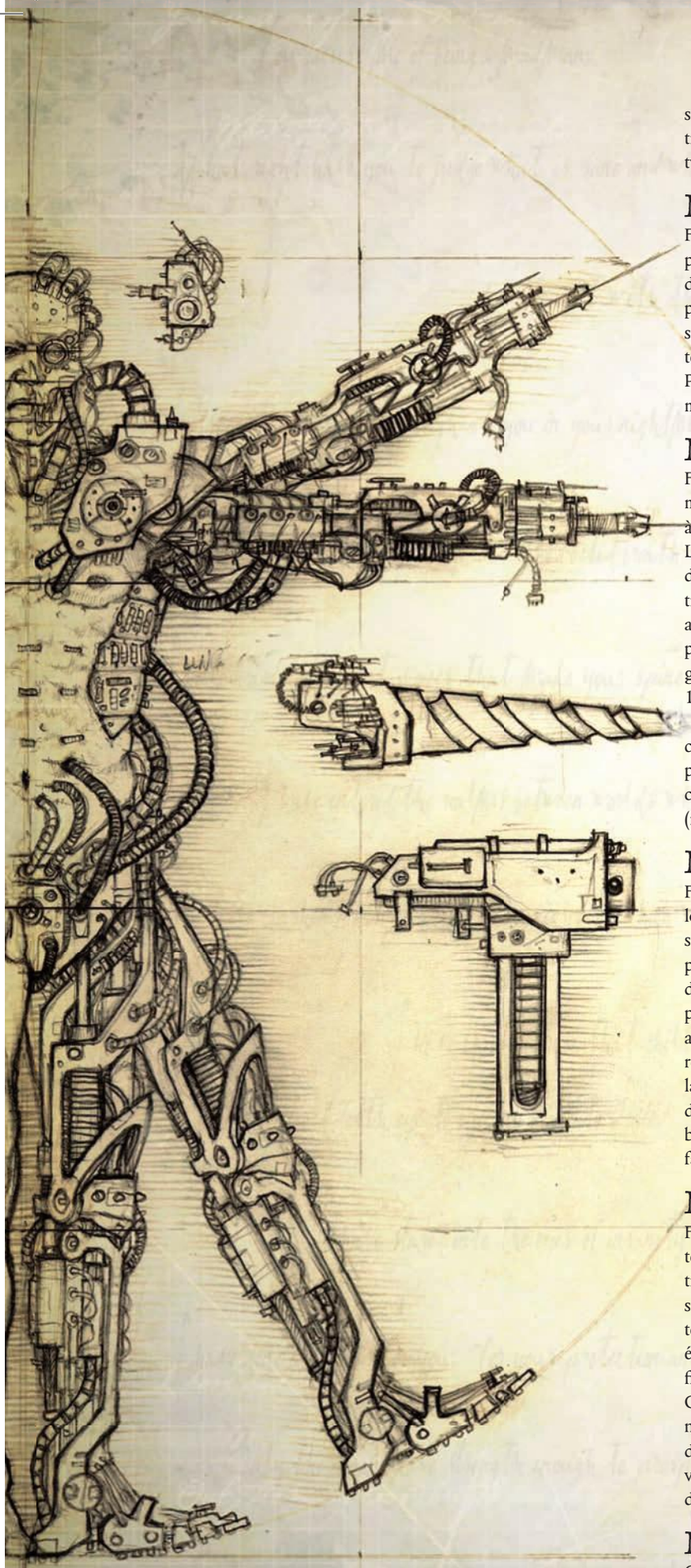

Mécadendrite manipulatrice


Mécadendrite medicae


Mécadendrite optique


Mécadendrite utilitaire

125-156-Chapitre 5.indd 154 29/08/08 13:54:51



surnaturelle (x2) (cf. **page 329**) et peuvent remplir toutes les fonctions d'un cogitateur. Toutefois, les personnages qui reçoivent ce type d'implant gagnent également 1d10 points de Folie.

Mécadendrite de tir

Fixé sur l'épaule, ce tentacule mécanique de 2 mètres de long est prévu pour la défense personnelle. Il intègre un pistolet laser élancé doté de l'amélioration d'arme compacte (cf. **page 142**). Le Technoprêtre peut utiliser cette mécadendrite en réaction comme s'il s'agissait de sa main non directrice, mais sans subir le moindre malus au test de tir. Notez que cette arme n'intègre aucun dispositif de visée. Pour utiliser cet implant, il faut posséder le talent Utilisation de mécadendrites (tir).

Mécadendrite manipulatrice

Fixé sur l'épaule, ce puissant membre est conçu pour le levage et la manipulation d'appareils industriels. Fait de céramite et d'acier durcis à la flamme, il peut s'étendre jusqu'à une longueur de 1,50 mètre. Lorsqu'il utilise ce « bras », le Technoprêtre bénéficie d'un bonus de +20 aux tests de Force. À son extrémité se trouvent deux pinces très puissantes, pouvant être refermées (au prix d'une action gratuite) autour d'un point d'ancrage (un crochet de grue, le garde-fou d'une passerelle, etc.). Au combat, la mécadendrite se manie comme un gourdin et est considérée comme une arme primitive infligeant 1d5+2 points de dégâts d'impact.

Ce membre ne permet pas d'exécuter des tâches nécessitant une certaine précision comme composer un code sur un clavier, manipuler des objets délicats ou relever une fermeture éclair. Pour utiliser cet implant, il faut posséder le talent Utilisation de mécadendrites (manipulatrices).

Mécadendrite medicae

Fixé sur l'épaule ou au sternum, ce membre flexible de 2 mètres de long procure une assistance médicale et chirurgicale de terrain, ce qui se traduit par un bonus de +10 aux tests de Medicae. Il comporte six pistons d'injection pneumatique, dont chacun peut être rempli d'une dose de stimulant, devant être achetée et remplacée séparément. Ses pinces à clamp peuvent également servir à arrêter une Hémorragie au prix d'une demi-action. Quant à son petit scalpel tronçonneur, il réduit à Moyenne (+0) le niveau de difficulté d'une amputation. Sa lame peut aussi servir d'arme improvisée infligeant 1d5 points de dégâts pénétrants. Enfin, la mécadendrite medicae peut conférer un bonus de +10 aux tests d'Interrogatoire. Pour utiliser cet implant, il faut posséder le talent Utilisation de mécadendrites (medicae).

Mécadendrite optique

Fixé sur l'épaule ou au sternum, ce membre extrêmement flexible terminé par une caméra est spécialisé dans l'inspection et la détection. Pouvant s'étendre jusqu'à une longueur de 3 mètres et réduire son épaisseur à celle d'un crayon, il accorde un bonus de +10 aux tests basés sur la Perception. Cette mécadendrite dispose d'un large éventail de fonctions optiques : lampe accompagnée de nombreux filtres de couleur, téléobjectif, microscope et dispositif infrarouge. Ce dernier, composé d'un projecteur et d'un senseur permet au Technoprêtre de ne subir aucun malus dû à l'obscurité et de bénéficier de nuit d'un bonus de +20 aux tests de Perception basés sur la vision. Pour utiliser cet implant, il faut posséder le talent Utilisation de mécadendrites (optiques).

Mécadendrite utilitaire

Ce membre de 2 mètres de long sert de support à une myriade d'outils et d'accessoires qui assistent le Technoprêtre dans ses tâches sacrées. Il compte comme un outil combiné, accordant un bonus de +10 aux tests de Technomaîtrise. La mécadendrite comporte également six

125-156-Chapitre 5.indd 155 29/08/08 13:54:56

pistons d'injection pneumatique, dont chacun peut être rempli d'une dose d'huile consacrée, devant être achetée et remplacée séparément. Elle inclut en outre un encensoir à alimentation électrique qui peut générer un petit nuage de fumée (au prix d'une demi-action) toutes les 15 minutes sur des anomalies mécaniques récalcitrantes. Ce nuage peut être employé au corps à corps pour distraire et faire tousser l'ennemi, ce qui se traduit par un malus de–5 aux tests de Capacité de Combat pendant 1 round pour toutes les créatures vivantes situées dans un rayon de 2 mètres. À moins que l'encensoir ne soit désactivé, tous les tests de Perception basés sur l'odorat effectués pour détecter le Technoprêtre bénéficient d'un bonus de +10. La mécadendrite comporte enfin une lame de découpe, considérée comme un couteau avec l'attribut défensive et l'amélioration monomoléculaire. Pour utiliser cet implant, il faut posséder le talent Utilisation de mécadendrites (utilitaires).

Sens cybernétiques

La vue, l'ouïe, et même le goût et le toucher peuvent être reproduits artificiellement, ce à quoi peuvent s'ajouter d'autres sens plus ésotériques.

Les systèmes sensoriels de qualité moyenne, bien que très visiblement artificiels et souvent de taille démesurée, parviennent plus ou moins à répliquer les sens très approximatifs de l'être humain et n'ont pas d'autres effets en termes de jeu.

Les systèmes sensoriels de qualité médiocre ne sont que de pâles imitations des sens humains, et ont souvent des effets gênants : ouïe brouillée par des parasites, vision qui tressaute ou qui se borne à une image monochrome basse résolution, etc. Un personnage équipé d'un tel système subit un malus de –20 aux tests impliquant le sens cybernétique concerné.

Les systèmes sensoriels de bonne qualité confèrent le talent Sens aiguisés pour le sens cybernétique concerné, et un bonus de +20 aux tests effectués pour résister aux attaques qui le ciblent (bruits assourdissants, lumières aveuglantes, etc.). Un système de cybervision peut également incorporer un système de visée (comptant comme une lunette télescopique, cf. **page 142**), des photolentilles et/ou un réglage conférant le trait Nyctalope (cf. **page 331**). Une ouïe cybernétique peut quant à elle inclure un microvox interne. Chacune de ces améliorations « supplémentaires » coûte le prix d'un implant séparé.

Unité d'impulsion cérébrale (UIC)

Ces unités, également appelées « contacteurs sensoriels », permettent de se connecter à une machine ou un appareil technologique. Elles connaissent un usage très répandu chez les membres du Mechanicus, qui les considèrent comme les intermédiaires d'une communion divine. Une UIC de base ou grossière compte un seul connecteur, spinal ou cortical, tandis que les variantes avancées incluent des sondes de connexion par le poignet (ou parfois par mécadendrite) conjointement à la liaison spinale.

Les modèles de qualité moyenne n'imposent aucun modificateur à la communication avec les esprits de la machine. Ils confèrent un bonus de +10 aux tests de Conduite, Pilotage et Technomaîtrise lorsqu'ils sont connectés par prise UIC aux appareils concernés.

Les modèles de qualité médiocre nécessitent un test de Force Mentale réussi pour fonctionner et confèrent un malus de –10 aux interactions avec les esprits de la machine.

Les modèles de bonne qualité confèrent un bonus de +10 pour communiquer avec les esprits de la machine, ainsi qu'un bonus de +10 aux tests de Capacité de Tir, Conduite, Enquête, Logique, Pilotage et Technomaîtrise lorsqu'ils sont connectés par prise UIC aux appareils concernés.

125-156-Chapitre 5.indd 156 29/08/08 13:54:59

VI

Pouvoirs Psychiques

Types de psykers

•

Utilisation des capacités psychiques

•

Pouvoirs psychiques

•

Pouvoirs mineurs

•

Disciplines psychiques

•

Biomancie

•

Divination

•

Pyromancie

•

Télékinésie

•

Télépathie

157-180-Chapitre 6.indd 157 29/08/08 14:23:39

Chapitre VI : Pouvoirs psychiques

« Ma lame a beau traverser l'adamantium comme du papier, son fil n'est pas aussi aiguisé que ma volonté. »

— Inquisiteur Kaede, Ordo Hereticus

Certains naissent différents au sein de l'Imperium. Un tour capricieux du destin ou un hasard du génome les conduit vers les rangs toujours plus nombreux des individus doués d'un potentiel psychique, ce qui constitue tout autant un bienfait qu'une malédiction. Ces psykers, comme ils sont appelés, possèdent la faculté rare de pouvoir puiser dans les énergies du Warp, la dimension cachée où le Chaos se terre, derrière le voile de la réalité, et d'en tirer toutes sortes d'effets étranges et surnaturels. Ce pouvoir s'accompagne cependant de terribles risques.

Qu'il le sache ou non, l'esprit de chaque psyker brille plus fortement dans la dimension parallèle du Warp, ou Immaterium, comme celle-ci est parfois appelée. Ce royaume psychique est la demeure d'entités indescriptibles, de prédateurs affamés qui guettent ces âmes lumineuses avec la plus grande impatience. Les habitants de l'Immaterium (chiens du Warp, démons et pire encore) font leurs proies des esprits faibles et sans défense. Un psyker imprudent est rapidement attaqué et consumé, ou employé comme portail entre le Warp et le domaine physique.

Les psykers sont considérés de bien des manières différentes sur les innombrables mondes de l'Imperium. Les planètes les plus primitives voient en eux des chamans et des sorciers. Les sociétés les plus évoluées ont généralement conscience de leur nature et se réfèrent aux psykers sous d'autres noms, « les élus », ou les « talentueux ». Mais dans presque tous les cas et sur tous les mondes, les psykers sont craints, pour les ténèbres et le Chaos qu'ils peuvent attirer vers ceux qui les entourent.

Beaucoup considèrent les psykers comme une perversion grossière de tout ce que représente l'humanité, et comme un rappel constant des terribles puissances à l'œuvre dans le Warp. Cette idée présente un certain poids, car la majorité des psykers succombent à la folie et à la ruine, souvent au prix de nombreuses autres vies. Ceux qui sont capables de maîtriser leur potentiel psychique n'en deviennent pas moins pour l'Imperium des instruments précieux, quoique dangereux. L'Inquisition, en particulier, fait un grand usage des psykers pour éradiquer les ennemis du genre humain, en combattant le feu par le feu.

« Le règne de l'homme-animal touche à son terme ! L'âge de l'homme-psyker va débuter ! »

— Dernières paroles de l'hérétique Thaylon Sol

« Le gars en a parlé qu'une seule fois. Il a dit qu'être psyker, c'est pas si différent de ramasseur sous-marin : lui aussi il passait son temps dans la mer sans rien voir, qu'il a dit, jusqu'au jour où y a un truc qui le mordrait. »

— Agri-journalier de Spectoris, Dermay

« Si le pire devait advenir et si votre savant délégué succombait à la corruption, remettez-vous-en au conditionnement de la Psykana : avec de la chance, il utilisera sa dague avant qu'une chose trop horrible ne se manifeste. Mais s'il ne s'ouvre pas les veines… Ce sera une tout autre histoire. »

— Entraînement des officiers du 104e Gunmetallicus

Types de psykers

D'une manière ou d'une autre, les psykers peuvent remplir de nombreuses fonctions au sein de l'Imperium ; certains de ces rôles sont capitaux et très estimés, d'autres hautement dénigrés. Quels que soient les sentiments du peuple envers les psykers, ces derniers font tout autant partie de l'Imperium que la Garde Impériale, l'Administratum et l'Empereur Lui-même.

Les astropathes

Ces psykers sont capables de transmettre des messages sur de vastes distances spatiales. Bien qu'elles soient fréquemment inexactes et arrivent souvent trop tard ou se perdent dans le néant, ces transmissions psychiques sont le meilleur moyen que possède l'Imperium pour communiquer sur l'étendue immense de ses domaines. Les astropathes font partie de l'Adeptus Astra Telepathica, une organisation impériale dédiée à leur recrutement et à leur entraînement. La grande majorité des astropathes sont aveugles, un effet secondaire du rituel de l'unification des âmes faisant partie de leur initiation.

Les intouchables

Les intouchables sont des individus n'ayant aucune signature dans le Warp. Ce ne sont pas des psykers, ils constituent en fait leur parfait contraire : leur présence a fréquemment pour effet d'atténuer l'activité psychique environnante ou d'en annuler totalement les effets. Les intouchables, comme les psykers, se classent selon différents niveaux de « capacités », bien que peu d'érudits aient véritablement pu les étudier de près du fait de leur extrême rareté. Leur aura étrange met mal à l'aise la plupart des personnes, et pour cette raison, ce sont souvent des êtres solitaires, des rejetés et des parias. De toutes les institutions impériales, l'Inquisition est celle qui fait le plus grand usage des intouchables.

Les navigators

Ces mutants inhabituels ont la capacité de pouvoir se diriger dans les courants incertains du Warp, qu'ils parviennent à observer grâce à leur troisième œil. Essentiels aux voyages spatiaux, les navigators entretiennent des liens étroits avec la Marine Impériale, les libres-marchands et beaucoup de puissantes maisons. La Navis Nobilite, qui n'est pas tant une organisation qu'un groupe de lignées familiales, est surveillée de près par l'Imperium, car chaque navigator lui est cruellement nécessaire.

Les psykers impériaux

Ces psykers sont ceux jugés assez forts pour servir l'Imperium sans représenter un danger significatif pour les autres. Nommément en tant que sujets de l'Adeptus Astra Telepathica, ils servent à de nombreux postes, auprès de l'Administratum ou du dispositif militaire impérial, au service des maisons marchandes ou parfois pour les gouverneurs planétaires. Les psykers impériaux savent souvent se fondre avec un talent surprenant dans leur rôle d'attribution. Vêtus de robes de moine, ou cachés derrière un titre ronflant, ils sont souvent impossibles à distinguer des nombreux scribes de l'Administratum, jusqu'à ce qu'ils soient amenés, bien entendu, à utiliser leurs talents spéciaux. D'autres remplissent des rôles bien établis, comme celui de savant militant auprès de la Garde Impériale. Les psykers assermentés

157-180-Chapitre 6.indd 158 29/08/08 14:23:49

proviennent de diverses écoles d'entraînement, connues collectivement sous le nom de Scholastica Psykana. Tout comme le Credo impérial, les enseignements de la Scholastica Psykana peuvent varier d'un secteur à l'autre ou d'une planète à sa voisine, mais l'intention reste la même : former des psykers dévoués à servir l'Imperium.

Les psykers latents

Certains psykers n'ont pas conscience de leurs capacités. Peut-être vivent-ils sur un monde primitif ignorant de la marche de l'univers, ou bien leurs pouvoirs se manifestent-ils de façon subtile, comme par une chance étrange aux dés, des manifestations de poltergeists en leur présence, des intuitions inexpliquées et autres. Ces psykers peuvent n'être jamais percés à jour, mais succombent le plus souvent à une forme quelconque de corruption par le Warp. Certains sont pris d'une infection psychique parasitaire qui ronge leur esprit jusqu'à les rendre fous. D'autres deviennent des hôtes dans lesquels un démon s'incarne, ou sont aspirés dans le Warp où ils deviennent le jouet des Puissances de la Ruine qui y résident. D'autres encore voient leurs facultés psychiques éclore pleinement (un phénomène connu comme « l'émergence ») sous l'effet d'un stress, en ayant alors des résultats spectaculaires. Dans tous les cas, les psykers latents sont considérés comme dangereux, et dans leur traque, les agents des Vaisseaux Noirs ne reculent devant rien.

Sorciers & Psykers

Les citoyens de l'Imperium craignent ce qui est différent, étrange ou inaccoutumé. La nature cruelle et impitoyable du 41e millénaire fait de cet état d'esprit une saine stratégie de survie : une prospérité trop soudaine, des rumeurs de déviance, des pouvoirs magiques supposés ou une simple impopularité suffisent souvent à ce qu'un individu soit qualifié de sorcier et lynché, brûlé, voire pire encore. La paranoïa qu'inspirent les sorciers est commune à tout l'Imperium et beaucoup d'âmes innocentes trépassent sur l'autel de l'hystérie collective. Ceux accusés de sorcellerie sont parfois des psykers, mais tout aussi souvent des vieilles femmes ratatinées, des exclus vivant en marge, ou des idiots du village. Pour des raisons politiques, certaines cultures ajoutent la sorcellerie aux charges qui pèsent sur leurs inculpés : un meneur séditieux et charismatique des mines de Sepheris Secundus pourrait ainsi être jugé comme sorcier et renégat, et ses partisans considérés comme ayant été ensorcelés pour les faire agir contre leur seigneur. Une telle peur demeure enracinée sur les planètes à haut niveau technologique. Sur un monde-ruche, un nobliau dissolu peut subir un lavage de cerveau à la demande de sa famille pour avoir eu commerce avec l'occulte ou sous le motif de psychose hérétique. L'une des tâches les plus courantes de l'Inquisition est de déterminer si un sorcier est réellement connecté au Warp ou si ses crimes sont de nature plus domestique. Par sécurité, la plupart sont déclarés coupables.

Alors que les sorciers, et jusqu'à un certain point les psykers latents, sont craints et détestés du bon peuple, les psykers impériaux et les astropathes jouissent d'un statut différent. L'asservimentation leur accorde une part d'orthodoxie et les désigne comme faisant partie intégrante de l'Imperium : après tout, le psyker impérial a accompli le grand pèlerinage jusqu'à la Sainte Terra et contemplé aux premières loges la lumière de l'Empereur. Bien que le citoyen ordinaire puisse se sentir empli de respect et de crainte en sa présence, ses sentiments ne sont guère différents de ceux qu'il pourrait éprouver en rencontrant un commissaire ou un collecteur de l'Administratum. Cela étant, les psykers impériaux se donnent généralement du mal pour ne pas manifester leur nature trop ouvertement : la loi de la rue et la superstition ne sont jamais très loin, particulièrement lorsque des phénomènes psychiques commencent à se manifester. Les astropathes sont le plus souvent tenus à l'abri des regards, mais même eux sont conscients que leur présence est déstabilisante pour la masse. La plupart des citoyens n'auront jamais entendu parler des navigators, encore moins rencontré un de ces êtres rares, cloîtrés, et occupés à leur devoir l'essentiel du temps. En ces rares occasions où ils se mêlent à la société humaine, comme d'autres psykers autorisés, les navigators choisissent de rester discrets.

Les sacrifiés

Au fil de leur traversée de l'Imperium, les Vaisseaux Noirs de l'Inquisition procèdent à la récupération de nombreux psykers. La vaste majorité de ceux qui sont ainsi raflés sur leur monde sont jugés trop faibles dans leur âme pour résister à la corruption par le Warp. Ils sont alors confiés aux soins de l'Adeptus Astronomica. Cette auguste organisation aide l'Empereur à entretenir l'Astronomican, le phare psychique de Terra. En sacrifiant la substance même de leurs âmes, les martyrs de l'Astronomican alimentent le Trône d'Or, lequel envoie sa lumière astrale briller au travers du Warp. En établissant un point de référence fixe, l'Astronomican constitue un élément vital des voyages par le Warp, car il permet aux navigators de trianguler leur position. Chaque jour, environ un millier de ces martyrs sont sacrifiés de la sorte à l'Empereur. Beaucoup considèrent qu'il s'agit là d'un faible prix à payer en échange de la protection et des lumières spirituelles que leur offre le Maître de l'Humanité.

Les sorciers

Dans leur quête de pouvoir, certains psykers choisissent le chemin de la damnation. Cédant à l'attrait des promesses que murmurent les démons, ils abandonnent leur âme en échange de savoirs secrets, de puissance brute, et de la conscience de choses que l'homme n'est pas censé connaître. Ces psykers prennent pour seigneurs et maîtres les Dieux Sombres avec qui ils concluent de vils pactes, poussés par leur avidité immorale. Ceux-là sont méprisés, craints pour leurs pratiques contre nature et leur souillure. L'Inquisition les considère comme hautement dangereux, car ils font souvent office de passages par lesquels les démons pénètrent l'espace réel.

Mesure des capacités psychiques

Le potentiel psychique se manifeste d'ordinaire entre dix et vingt ans, bien que certains psykers aient émergé durant leur enfance ou plus tardivement au cours de leur vie. Le déclencheur qui éveille les capacités psychiques latentes est inconnu des érudits impériaux. Rares sont les psykers à pouvoir « résister seuls » face aux terribles dangers inhérents à leurs capacités psychiques : la majorité des psykers les plus forts nécessitent encore un long entraînement pour pouvoir en faire un usage efficace. Avant de recevoir l'entraînement approprié, un psyker doit être soumis à une identification de ses pouvoirs.

Mesurer le potentiel d'un psyker est un art difficile et imprécis. La considération première est sa résistance aux prédations du Warp. Les assermenteurs disposent de nombreux moyens de mesurer la force de volonté, en imposant au sujet des années d'un entraînement dévotionnel très exigeant, ou en jugeant sur leur seule intuition. Ceux jugés faibles reçoivent la paix de l'Empereur, ou sont envoyés rejoindre les hordes de sacrifiés sur la Sainte Terra. Ceux ayant la force de résister au contact du Warp et faisant preuve d'un certain contrôle sur leur don sont ensuite divisés en groupes et en types selon leurs pouvoirs, leur puissance et leur finesse. Certains passent par l'unification des âmes et deviennent astropathes. D'autres sont envoyés par l'Adeptus Astra Telepathica remplir divers rôles et étudier sous la férule de la Scholastica Psykana.

Chaque branche, chaque tradition de la Scholastica Psykana ont leur méthode pour mesurer le potentiel psychique. Certaines classent l'individu selon sa seule puissance, depuis l'énergie ridicule que peut déployer un psyker de classe Omicron jusqu'aux pouvoirs fracassants d'un psyker de classe Alpha. D'autres préfèrent regrouper leurs novices par disciplines, tandis que d'autres encore classent les psykers en fonction du degré d'entraînement et de maîtrise qu'ils ont atteint. Ce classement peut respecter un ordre numéral et scientifique, dépendre d'une échelle d'initiation mystique ou impliquer une méthode intermédiaire. Quoi qu'il en soit, il est attendu du psyker que celui-ci étudie la tradition, les disciplines et les obligations de la Scholastica Psykana avec la plus haute dévotion.

Les psykers dans Dark Heresy

Dans un souci de clarté, les psykers de Dark Heresy sont classés selon leur Niveau Psy sur une échelle de 1 à 6. Cette terminologie a été mise en place pour simplifier les règles et faciliter leur utilisation, mais au 41e millénaire, les potentiels psychiques ne sont pas aussi simples à classer ! Les différents niveaux des psykers possèdent de nombreux noms, ayant chacun leur sens et leurs nuances subtiles. Même si les joueurs peuvent discuter entre eux de leur Niveau Psy, un « Niveau Psy de 3 » n'a aucune signification pour un personnage. Pour vous faire une idée de la façon dont sont classés les pratiquants des différentes disciplines psychiques, référez-vous à la **Table 6–1 : Scholastica Psykana Calixis**. Ceci n'est qu'un exemple de la façon dont les plus grandes écoles de la Scholastica Psykana désignent leurs initiés dans le secteur de Calixis.

Suis-je un psyker ?

Pour être formellement considéré comme un psyker en termes de jeu, un personnage doit posséder l'un des talents de type Niveau Psy. Il existe néanmoins d'autres façon d'acquérir des pouvoirs psychiques, et plus particulièrement des pouvoirs mineurs, grâce à des talents, des traits ou l'emploi de certains stimulants. Un personnage disposant déjà de capacités psychiques peut également accroître sa puissance, ce qui dans les faits améliore son Niveau Psy. Pour plus de détails sur les effets des différents Niveaux Psy et des autres talents accordant des pouvoirs psychiques, reportez-vous au **Chapitre IV : Talents**.

Table 6-1 : Scholastica Psykana Calixis

Niveau Psy	Télékinésiste	Devin/télépathe	Biomancien	Pyromancien
1	Grammaticon	Éon écarlate	Novice carnate	Ignis
2	Rhétorite	Éon doré	Novice sanguis	Cautérite
3	Dilectate	Éon argenté	Novice cognate	Pyriste
4	Trigmestus	Éon hermétique	Novice tuitus	Cinorator
5	Quadrivite	Éon silencieux	Novice spiritus	Incandate
6	Iptissimus	Éon spectral	Novice tenebræ	Crématiste

157-180-Chapitre 6.indd 160 29/08/08 14:24:07

Utilisation des capacités psychiques

« Quand vous regardez dans le Warp, le Warp aussi regarde en vous. »
— Aphorisme de la Scholastica Psykana

Pour utiliser un pouvoir psychique, un psyker dirige sa volonté vers la mer de l'Immaterium et en aspire la puissance afin de créer un effet dans la dimension réelle. Pour cela, il doit entreprendre une action de concentration psychique. Puis il effectue un jet de Puissance en jetant un nombre de dés pouvant aller jusqu'à son Niveau Psy (d'ordinaire, entre 1 et 6) avant d'y ajouter son bonus de Force Mentale. Comparez ce total avec le seuil psychique (SP) du pouvoir. Si le résultat est supérieur ou égal au SP, le pouvoir fait effet. Dans le cas inverse, le psyker n'a pas réussi à mobiliser la puissance nécessaire, ou peut-être a-t-il été dérangé par une présence dans le Warp. Le pouvoir ne fonctionne alors pas.

Exemple

Elyra Yivor, une psyker ayant un Niveau Psy de 2, essaie d'activer un pouvoir affichant un SP de 13. Son Niveau Psy de 2 lui permet de jeter deux dés auxquels elle ajoute son bonus de Force Mentale, pour un jet total de 2d10+3. Elle lance les dés et obtient un total de 15. Le SP étant dépassé, elle parvient à utiliser ce pouvoir.

Avant d'essayer d'employer un pouvoir, les personnages ayant la compétence Concentration peuvent utiliser une action complète pour bénéficier d'un bonus à leur jet de Puissance (cf. ***Chapitre III : Compétences****).*

Notez qu'un psyker n'est pas obligé de jeter tous les dés auxquels il a droit pour son jet de Puissance.

Phénomènes psychiques

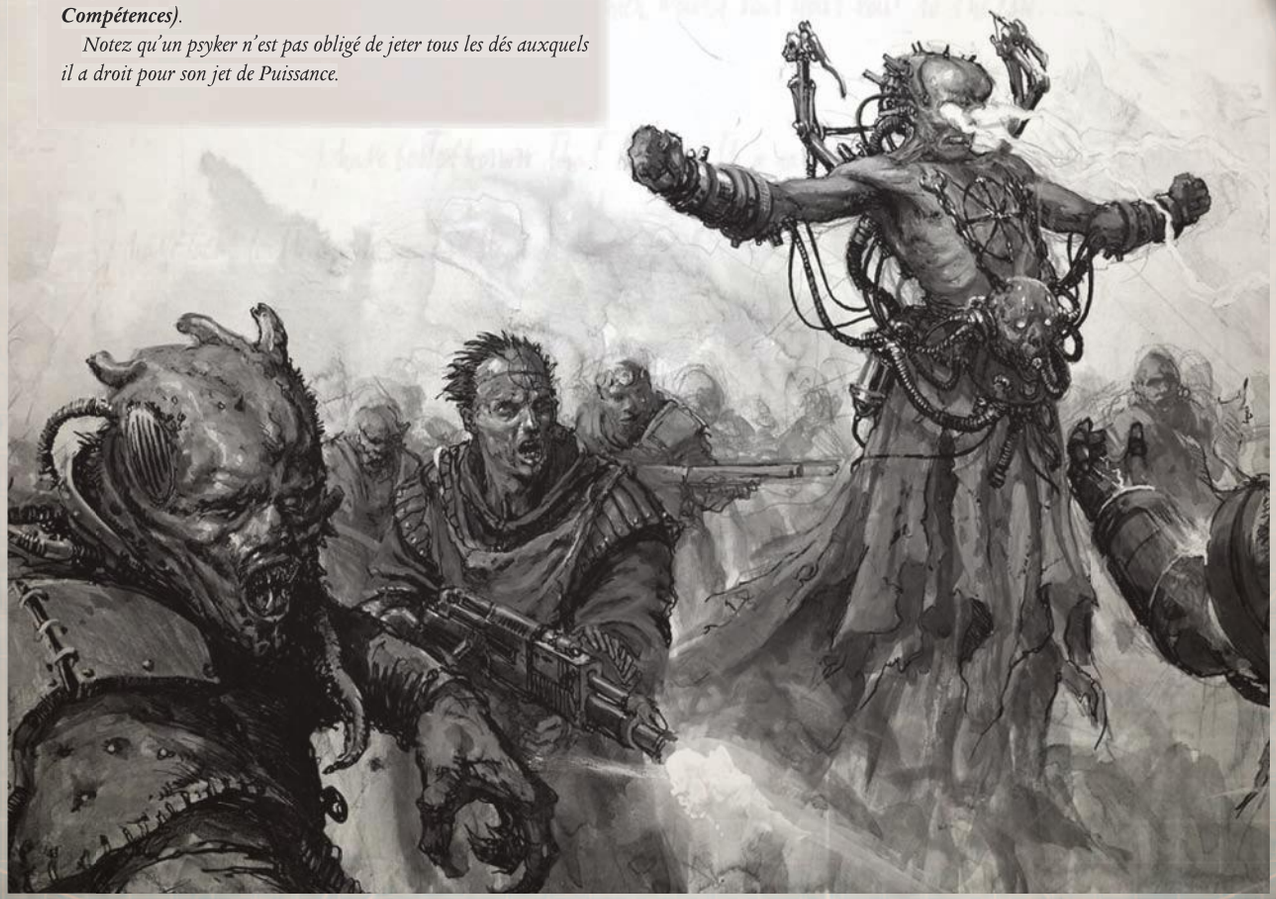
Un psyker qui utilise ses pouvoirs invite l'essence même du Warp à pénétrer dans l'univers réel : autour de lui, du givre se forme sur les surfaces proches, des murmures fantomatiques emplissent l'air et les statues se mettent à pleurer des larmes de sang. Ces perturbations psychiques ne sont que rarement dangereuses (en tout cas, la plupart du temps), mais elles alertent immédiatement les autres personnages de la présence du psyker, et même les plus inoffensives de ces manifestations peuvent faire détaler de terreur les citoyens superstitieux de l'Imperium.

Lorsqu'un psyker obtient un 9 sur l'un des dés de son jet de Puissance, il provoque un phénomène psychique et doit effectuer un jet par 9 obtenu sur la **Table 6–2 : phénomènes psychiques**, **page 162**. Les phénomènes psychiques peuvent ouvrir la porte à des manifestations plus sombres et soumettre le psyker aux périls du Warp.

Note : un pouvoir utilisé avec succès peut tout de même être la cause de phénomènes psychiques ou soumettre le psyker aux périls du Warp.

Exemple

Elyra Yivor essaie de lancer un Projectile de feu sur ses ennemis ; son Niveau Psy lui permet de jeter deux dés et d'y ajouter son bonus de Force Mentale. Les dés donnent un 4 et un 9. L'addition de ces deux chiffres et de son bonus de Force Mentale aboutit à un total de 16, ce qui suffit à déclencher le pouvoir. Néanmoins, le 9 obtenu sur un des dés la force à effectuer un jet sur la ***Table 6–2 : phénomènes psychiques****. Ce jet donne un résultat de 13 : alors même qu'elle lance son Projectile de feu, un froid sépulcral se manifeste autour d'elle.*



157-180-Chapitre 6.indd 161 29/08/08 14:24:12

Psyconduits

L'un des principaux moyens dont dispose un psyker pour contrôler ou améliorer ses pouvoirs est de faire usage d'un psyconduit. Il en existe de nombreux types différents, allant du simple colifichet aidant à focaliser ses pensées lors de l'emploi de certaines facultés, jusqu'à des objets extrêmement rares et sophistiqués conçus par l'Adeptus Mechanicus afin d'amplifier un pouvoir. Le psyconduit le plus connu à travers l'Imperium est sans aucun doute le Tarot de l'Empereur, dont les cartes agissent comme un puissant outil divinatoire entre les mains d'un psyker entraîné. En termes de jeu, un psyconduit confère un bonus aux tests de Concentration du psyker. Pour plus de détails sur les psyconduits, reportez-vous au **Chapitre V : Arsenal, page 151**.

Table 6-2 : Phénomènes Psychiques

1d100	Effets
01–02	**Sombre pressentiment :** une brise très légère souffle sur le psyker et ceux qui l'entourent, et tous ont l'intuition troublante que quelque chose de tragique vient de survenir quelque part dans la galaxie.
03–05	**Écho du Warp :** quels que soient les environs, des voix et d'autres bruits provoquent comme un écho pendant quelques secondes.
06–08	**Odeur éthérée :** l'air autour du psyker s'emplit d'une odeur ténue pouvant être agréable ou nauséabonde.
09–11	**Montée de paranoïa :** le psyker ressent un frisson entre les omoplates pendant quelques instants.
12–14	**Froid sépulcral :** la température chute brutalement pendant quelques secondes, et une fine couche de givre recouvre tout dans un rayon de 3d10 mètres autour du psyker.
15–17	**Aura d'étrangeté :** tous les animaux présents dans un rayon de 1d100 mètres sont affolés et s'agitent.
18–20	**Ver mémoriel :** toutes les personnes ayant le psyker dans leur champ de vision oublient quelque chose sans importance.
21–23	**Rancissement :** la nourriture se gâte et les boissons s'éventent dans un rayon de 5d10 mètres.
24–26	**Brise inquiétante :** un vent modéré souffle autour du psyker pendant quelques secondes, en emportant les objets très légers dans un rayon de 3d10 mètres.
27–29	**Voile d'obscurité :** pendant un bref instant (en termes de jeu, le reste du round), toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 3d10 mètres du psyker ont l'impression que la nuit est tombée et que la zone est plongée dans les ténèbres.
30–32	**Distorsion :** les miroirs se brisent, les autres surfaces réfléchissantes se déformant et se ridant dans un rayon de 5d10 mètres autour du psyker.
33–35	**Essoufflement :** tous les personnages (y compris le psyker) ont le souffle coupé pour 1 round et ne peuvent entreprendre d'actions de course ou de charge.
36–38	**Masque démoniaque :** pendant un instant fugace, le psyker adopte une apparence démoniaque. Il gagne un degré de Peur de 1 pour le restant du round, mais gagne également 1 point de Corruption.
39–41	**Dépérissement surnaturel :** toutes les plantes flétrissent et meurent dans un rayon de 3d10 mètres autour du psyker.
42–44	**Bourrasque spectrale :** des vents hurlants se lèvent autour du psyker, le soulèvent légèrement du sol, et le forcent, ainsi que tous les individus présents dans un rayon de 4d10 mètres, à réussir un test d'Agilité Très facile (+30) sous peine d'être jetés à terre.
45–47	**Larmes de sang :** du sang se met à suinter de la pierre et du bois dans un rayon de 3d10 mètres autour du psyker. Si des statues ou des représentations de personnes se trouvent dans ce périmètre, elles semblent pleurer des larmes de sang.
48–50	**Protestation tellurique :** le sol se met soudain à trembler, et tous dans un rayon de 5d10 mètres, y compris le psyker, doivent réussir un test d'Agilité Assez facile (+10) sous peine d'être jetés à terre.
51–53	**Décharge psy :** de l'électricité statique se propage sur 6d10 mètres, hérissant les cheveux de tous, tandis que le psyker s'élève de 1d5 mètres en l'air avant de retomber au bout d'une seconde ou deux.
54–56	**Fantômes du Warp :** pendant quelques instants, des apparitions se manifestent dans un rayon de 3d10 mètres autour du psyker, flottent dans l'air et hurlent de douleur. Tous les individus présents dans ce rayon doivent réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie.
57–59	**Chute vers le haut :** l'action de la gravité s'inverse brièvement. Tout ce qui se trouve dans un rayon de 2d10 mètres autour du psyker (y compris le psyker lui-même) s'élève de 1d10 mètres dans les airs avant de retomber au bout d'une seconde ou deux.
60–62	**Hurlement de mort :** un braillement assourdissant résonne sur 1 kilomètre, fait voler le verre en éclats et force tous les individus présents dans le périmètre (y compris le psyker) à réussir un test d'Endurance sous peine d'être assourdis pendant 1d10 rounds.
63–65	**Déchaînement :** le psyker est jeté au sol par des mains invisibles et se débat pendant quelques instants tandis que le vent hurle dans un rayon de 6d10 mètres autour de lui. Les objets légers sont soulevés et tous ceux qui se trouvent dans ce périmètre doivent réussir un test d'Agilité sous peine d'être jetés à terre.
66–68	**Aperçu du Warp :** le temps d'une fraction de seconde, le décor change d'apparence et tous les individus présents dans un rayon de 1d100 mètres ont une vision du Warp. Tout personnage présent dans ce périmètre (y compris le psyker) doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1d5 points de Folie.
69–71	**Technodégoût :** cette débauche psychique fait horreur aux esprits de la machine. Tous les objets technologiques situés dans un rayon de 5d10 mètres connaissent une panne momentanée et toutes les armes à distance s'enrayent (cf. **Chapitre VII : Règles du jeu**).
72–74	**Démence du Warp :** une violente onde de discorde se propage. Toutes les créatures présentes dans un rayon de 2d10 mètres (à l'exception du psyker) sont prises de Frénésie pour 1 round et gagnent 1 point de Corruption.
75 et +	**Périls du Warp :** l'emploi du pouvoir psychique a engendré un maelström d'énergies du Warp. Effectuez un jet sur la **Table 6–3 : périls du Warp** de la **page 163** et appliquez les résultats au psyker.

157-180-Chapitre 6.indd 162 29/08/08 14:24:16

Périls du Warp

Le Warp est d'une nature imprévisible et dangereuse, et chaque fois qu'un psyker y puise de la puissance, il s'expose à la folie, la ruine et la mort. Lorsqu'un pouvoir suscite un phénomène psychique, cela donne parfois lieu à quelque chose de bien pire. Les psykers ayant obtenu 75 ou plus sur la **Table 6–2 : phénomènes psychiques** doivent aussitôt effectuer un nouveau jet sur la **Table 6–3 : périls du Warp**.

En plus de tout autre effet, un psyker affecté par les périls du Warp gagne 1 point de Corruption.

Table 6-3 : périls du Warp

1d100	Effets
01–05	**Bégaiement incontrôlé :** le psyker hurle de douleur alors que les énergies du Warp traversent son esprit sans rencontrer de résistance. Il doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1d5 points de Folie.
06–09	**Brûlure warp :** une violente vague d'énergie du Warp s'écrase contre l'esprit du psyker et le fait vaciller. Il est assommé pendant 1d5 rounds.
10–13	**Concussion psychique :** dans un claquement d'énergie, le psyker est plongé dans l'inconscience pour 1d5 rounds et tous les personnages situés dans un rayon de 3d10 mètres doivent réussir un test de Force Mentale sous peine d'être assommés pendant 1 round.
14–18	**Psydéflagration :** une explosion de puissance se produit et le psyker est projeté de 1d10 mètres en l'air avant de retomber au sol (cf. **page 210** pour les dégâts dus aux chutes).
19–24	**Brûlure de l'âme :** la puissance du Warp se répand dans le corps du psyker et le brûle jusque dans son âme. Le psyker ne peut plus utiliser aucun pouvoir pendant 1 heure et gagne 5 points de Corruption.
25–30	**Claustration :** l'énergie emprisonne l'esprit du psyker dans une cage immatérielle. Il tombe au sol dans un état catatonique. À chaque round, il utilise une action complète pour effectuer un test de Force Mentale. En cas de réussite, son esprit se libère et regagne son corps.
31–38	**Discontinuité temporelle :** le cours du temps se déforme autour du psyker. Celui-ci disparaît brusquement du plan de l'existence et réapparaît 1d10 rounds plus tard (ou 1 minute plus tard en temps narratif).
39–46	**Réflexion psychique :** les pouvoirs du psyker se retournent contre lui. Résolvez les effets du pouvoir normalement comme si le psyker en était la cible. Si ce pouvoir devait lui être bénéfique, il lui inflige 1d10+5 points de dégâts d'énergie et les effets bénéfiques sont annulés. Les protections que porte le psyker ne lui sont d'aucun secours contre ces dégâts.
47–55	**Murmures du Warp :** les voix trompeuses de démons se propagent dans un rayon de 4d10 mètres autour du psyker. Tous les individus présents dans ce périmètre (y compris le psyker) doivent réussir un test de Force Mentale Difficile (–20) sous peine de gagner 1d10 points de Corruption.
56–61	**Transfert :** l'essence du psyker est projetée hors de son corps et à l'intérieur d'une autre personne ou créature proche. Le psyker et un être déterminé au hasard dans un rayon de 50 mètres échangent leurs esprits pendant 1d10 rounds : cela peut inclure d'autres acolytes, ou même les combattants ennemis. Durant cet échange, chacun conserve sa Capacité de Combat, sa Capacité de Tir, son Intelligence, sa Perception, sa Force Mentale et sa Sociabilité, mais acquiert les autres caractéristiques de son nouveau corps d'accueil. Si l'un des deux corps est tué, les effets prennent fin immédiatement. Cet échange s'accompagne d'une révulsion étrange, et les deux êtres sont incapables de se regarder dans les yeux pendant quelque temps après que l'interversion a pris fin. Chacun des deux gagne 1d5 points de Folie suite à cette expérience. Si aucune autre créature n'est à portée, le psyker doit réussir un test de Force Mentale sous peine de tomber en catatonie pendant 1d5 rounds tandis que son esprit erre dans le Warp ; il gagne également 1d5 points de Folie.
62–67	**Sombre invocation :** un démon mineur (cf. **Chapitre XII : Xenos, hérétiques et antagonistes**) rejoint ce plan d'existence à 3d10 mètres du psyker, pour 1d10 rounds ou jusqu'à ce qu'il soit tué. Il exècre le psyker et dirige ses attaques sur l'imbécile ayant eu la mauvaise idée de le pousser à se manifester.
68–72	**Tempête éthérée :** toutes les créatures conscientes (y compris le psyker) présentes dans un rayon de 1d100 mètres subissent 1d10 points de dégâts d'énergie ignorant les armures.
73–78	**Pluie de sang :** un orage psychique éclate, couvrant une zone de 5d10 mètres. Sans compter les vents violents et la pluie de sang, tout pouvoir psychique utilisé dans la zone pendant 1d5 rounds engendre automatiquement un péril du Warp.
79–82	**Déflagration cataclysmique :** la puissance qui investit le psyker entre en surcharge et se disperse en produisant de grands arcs d'énergie warp. Tout personnage situé dans un rayon de 2d10 mètres (y compris le psyker) subit 1d10+5 points de dégâts d'énergie, et tous les vêtements et l'équipement du psyker sont détruits, le laissant nu sur le sol, le corps fumant.
83–86	**Possession de masse :** des démons ravagent les esprits de toute créature vivante présente dans un rayon de 1d100 mètres pendant 2d10 rounds. Chaque personnage situé dans ce périmètre doit effectuer un test de Force Mentale au début de son tour. Un échec indique qu'il doit passer tout son tour de jeu à lutter contre l'assaut mental ; il est alors sans défense. Un personnage ratant ce test gagne également 1d5 points de Corruption.
87–90	**Les liens fragiles de la matière :** la réalité se déforme et la gravité s'inverse pendant 1d10 rounds dans un rayon de 1d100 mètres. Toutes les créatures et les objets non fixés décollent du sol à une vitesse de 3 mètres par round. Passé ce laps de temps, la gravité reprend ses droits et infligera sans doute des dégâts à tous ceux qui sont affectés.
91–99	**Possédé :** le psyker doit immédiatement réussir un test de Force Mentale Très difficile (–30) sous peine de devenir l'hôte d'un démon ! Générez un possédé libre (cf. **Chapitre XII : Xenos, hérétiques et antagonistes**) qui se met à attaquer sur-le-champ. Seule la destruction du possédé peut libérer le psyker (bien qu'il puisse en mourir si son corps est blessé dans l'opération). Si d'une manière ou d'une autre, le psyker parvient à survivre, il gagne automatiquement 4d10 points de Corruption.
100	**Festin du Warp :** une faille s'ouvre dans la réalité et le psyker est aspiré par le Warp dans un léger bruit d'éructation. Son existence prend fin.

157-180-Chapitre 6.indd 163 29/08/08 14:24:21

Surpuissance

Un psyker parvient parfois à mobiliser plus d'énergie warp qu'il ne lui en faut pour faire usage d'un pouvoir. Dans la plupart des cas, cet excès retourne se disperser dans l'Immaterium. Néanmoins, certains pouvoirs permettent de canaliser cette énergie afin d'en améliorer les effets. Si le psyker dépasse d'un certain nombre de points le seuil psychique d'un pouvoir, celui-ci gagne en efficacité, ce qui peut accroître sa portée, sa durée ou les dégâts qu'il inflige. Si cela peut être le cas d'un pouvoir, cela est mentionné dans sa description avec les effets de la surpuissance.

Maintien des effets psychiques

Certains pouvoirs psychiques méritent d'être gardés actifs pour une période prolongée. Les pouvoirs pouvant s'utiliser de cette manière sont dits « prolongeables », ce qui est alors indiqué dans leur description. Maintenir des effets psychiques pendant un certain temps est éprouvant et seuls les psykers les plus chevronnés y arrivent. Lorsqu'un pouvoir reste actif, le psyker doit réussir un jet de Puissance pour le soutenir tous les 10 rounds, de la même manière que s'il l'utilisait de nouveau. À la différence des jets de Puissance normaux, celui-ci constitue une action gratuite au début du tour de jeu du psyker, et ne peut engendrer ni phénomène psychique ni péril du Warp.

Maintien de plusieurs pouvoirs

Un psyker peut maintenir actif un pouvoir prolongeable sans trop d'efforts. Cependant, tous les jets de Puissance qu'il effectue tout en maintenant un pouvoir subissent un malus de –4. Un psyker peut entretenir plusieurs pouvoirs en même temps, mais ses jets de Puissance deviennent alors de plus en plus difficiles, car il doit mobiliser toujours plus de puissance pour maintenir ceux qui font déjà effet. Un psyker maintenant deux pouvoirs à la fois voient ses jets de Puissance subir un malus de –8, contre –16 s'il en entretient déjà trois. Il n'est pas possible de maintenir actifs plus de quatre pouvoirs à la fois. Ces malus aux jets de Puissance s'appliquent également aux jets visant à entretenir un pouvoir déjà actif.

Effets cumulatifs

Les modificateurs, bonus de caractéristique et autres avantages générés par des pouvoirs psychiques ne se cumulent pas. Si deux pouvoirs confèrent le même type de bonus, comme un accroissement de la Force, seul le plus élevé s'applique.

Détection des pouvoirs psychiques

Tous les psykers peuvent, à un degré plus ou moins important, ressentir autour d'eux les variations de l'Immaterium : ils sont très sensibles aux flux et aux reflux du Warp, et s'aperçoivent fréquemment quand d'autres de leur engeance perturbent les courants psychiques. Tous les psykers peuvent effectuer un test de Psyniscience quand un pouvoir psychique est utilisé en leur présence, afin de mieux en déterminer la source (cf. **Chapitre III : Compétences**, **page 109**, pour plus de détails).

Pouvoirs psychiques

« Le pouvoir corrompt ? »

— Thème de méditation traditionnel de la Scholastica Psykana

Le reste de ce chapitre présente un assortiment des pouvoirs psychiques les plus courants que l'on peut trouver. La liste n'est certainement pas exhaustive, même à l'intérieur des différentes disciplines : l'Imperium est vaste, et presque tout y est possible.

Pouvoirs psychiques mineurs

Si les psykers aspirent à maîtriser les disciplines psychiques, la réalité est que la plupart sont tout juste capables d'employer des pouvoirs psychiques mineurs. Ce terme désigne collectivement une pléthore d'aptitudes inférieures, qui forment l'arsenal standard de la plupart des psykers. À la différence des disciplines, plus puissantes, ces pouvoirs sont relativement simples à apprendre et à employer. Les pouvoirs psychiques mineurs peuvent être acquis en dépensant des points d'expérience pour acheter le talent approprié (cf. **Chapitre IV : Talents**).

Les disciplines psychiques

Il existe différents groupes de capacités psychiques, désignés par les savants-psykers impériaux sous le terme de « disciplines ». Parce que chaque discipline requiert un certain type d'entraînement et de… discipline, il est bien plus simple pour un psyker d'apprendre plusieurs pouvoirs issus d'une même famille que de s'essayer à ceux d'une autre. Parvenir à la maîtrise d'une discipline est considéré comme un grand accomplissement pour un psyker.

La **biomancie** est l'art de remodeler la chair conformément à sa volonté.

La **divination** est l'art de lire le passé, le présent et le futur dans les remous de l'Immaterium.

La **pyromancie** est l'art de contrôler le feu et la chaleur.

La **télékinésie** est l'art de commuer la pensée en énergie physique.

La **télépathie** est l'art de lire et de contrôler les esprits.

Maîtrise d'une discipline

Les psykers s'étant rendus maîtres d'une discipline sont des êtres extraordinairement puissants, capables d'employer un pouvoir de façon rapide et efficace. Si un psyker a appris au moins dix pouvoirs d'une discipline, on considère qu'il en a acquis la maîtrise. Lorsqu'il cherche à utiliser l'un des pouvoirs de cette famille, le seuil psychique en est réduit de –5.

157-180-Chapitre 6.indd 164 29/08/08 14:24:26

Format des pouvoirs

Tous les pouvoirs sont décrits de la façon suivante :

Nom du pouvoir

Seuil psychique : ceci représente la quantité d'énergie nécessaire pour que les effets du pouvoir se manifestent.

Temps de focalisation : spécifie la durée de l'action de concentration psychique nécessaire pour manifester le pouvoir.

Prolongeable : si un pouvoir est prolongeable, ses effets restent actifs jusqu'à 10 rounds. Au-delà, d'autres tests doivent être réussis pour que le pouvoir reste opérationnel. Si un pouvoir n'est pas prolongeable, les effets peuvent être instantanés ou persister, mais dans un cas comme dans l'autre, le psyker n'a pas à les maintenir.

Portée : cette indication précise la portée d'un pouvoir, qui peut être exprimée de quatre manières. « Utilisateur » signifie que le pouvoir n'est efficace que sur le psyker. « Contact » oblige le psyker à toucher la cible (en réussissant un test de Capacité de Combat) pour que le pouvoir fasse effet ; « Contact (utilisateur) » signale que le psyker peut aussi se servir du pouvoir sur lui-même. Enfin, une portée exprimée en mètres ou en kilomètres signifie que le pouvoir fait effet sur la distance donnée. La portée est suivie d'une description des effets du pouvoir.

Surpuissance : si le pouvoir a des effets supplémentaires lorsque le seuil psychique est dépassé, la liste en est donnée ici.

Pouvoirs mineurs

Les pouvoirs mineurs sont des tours et des artifices modestes ne nécessitant qu'un semblant de potentiel psychique pour pouvoir être appris. Ils ne sont rien comparés aux pouvoirs « véritables » des disciplines, mais n'en sont pas moins utiles.

Table 6-4 : Pouvoirs psychiques mineurs

Nom	Seuil	Temps de focalisation	Prolongeable
Affaiblissement du voile	9	1 AC	Oui
Atténuation de la douleur	8	½ AC	Non
Aura d'inspiration	6	1 AC	Oui
Aura effrayante	7	1 AC	Oui
Bruit blanc	8	1 AC	Oui
Caméléon	7	½ AC	Oui
Chance	6	½ AC	Non
Déjà-vu	8	½ AC	Non
Détection des présences	7	½ AC	Oui
Distorsion visuelle	8	1 AG	Non
Étanchement	8	½ AC	Non
Flash bruyant	6	½ AC	Non
Flétrissement	6	1 AC	Non
Flottement	8	½ AC	Oui
Guérison	7	1 AC	Non
Hululement warp	8	1 AC	Non
Infliction de la douleur	8	½ AC	Oui
Invocation de créatures	9	1 AC	Non
Invocation d'objet	5	½ AC	Non
Mains spectrales	10	1 AC	Non
Malédiction d'arme	8	1 AC	Non
Marche aux murs	8	½ AC	Oui
Oubli	6	½ AC	Non
Précognition	6	½ AC	Oui
Puanteur psychique	5	½ AC	Non
Résistance à la possession	6	R	Non
Ruse	5	½ AC	Oui
Spasme	7	½ AC	Non
Torche	5	½ AC	Oui
Toucher d'aliénation	11	1 AC	Non
Tour de main	7	½ AC	Non
Visée surnaturelle	8	½ AC	Non

Affaiblissement du voile

Seuil psychique : 9
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : 30 m

En attirant l'Immaterium à vous, vous affaiblissez la matière de l'univers dans un rayon de 30 mètres. Tout personnage situé à portée qui souhaite utiliser un pouvoir psychique bénéficie d'un bonus de +2 au jet de Puissance. Néanmoins, puisque la limite entre les dimensions s'est amincie, un phénomène psychique se produit pour chaque 8, 9 ou 10 obtenu aux dés.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir s'étend de 10 mètres.

Atténuation de la douleur

Seuil psychique : 8
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 10 m

Vous pouvez calmer la douleur de n'importe quelle créature située à portée, y compris vous. La cible de ce pouvoir se débarrasse de 1 niveau de Fatigue.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous vous débarrassez de 1 niveau de Fatigue supplémentaire.

Aura d'inspiration

Seuil psychique : 6
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Vous semblez briller d'une lumière intérieure et un regain de confiance gagne ceux qui vous entourent. Tant que ce pouvoir est actif, tous les alliés qui sont en mesure de vous voir bénéficient d'un bonus de +20 aux tests visant à résister à la Peur et à l'effroi. Ils peuvent également se sentir poussés à dire des choses gentilles à votre sujet, et ça, c'est toujours agréable.

Aura effrayante

Seuil psychique : 7
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Vous déformez la réalité de manière à vous faire paraître plus inquiétant et dangereux, et vous devenez une source de crainte pour tous ceux qui posent le regard sur vous. Tant que ce pouvoir est actif, vous disposez d'un degré de Peur de 2. Pour plus de détails sur les degrés de Peur, reportez-vous au **Chapitre VIII : Le meneur de jeu, page 230**.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, votre degré de Peur augmente de 1.

157-180-Chapitre 6.indd 165 29/08/08 14:24:30

Bruit blanc
Seuil psychique : 8
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : 10 m

Vous générez dans le Warp des parasites qui brouillent la détection psychique et rendent les appareils détecteurs moins fiables. Tant que ce pouvoir est actif, tout test effectué pour détecter votre présence ou celle des personnes situées à portée du pouvoir en utilisant des moyens psychiques ou technologiques devient Difficile (–20). Au cas où le mode de détection ne requiert normalement pas de test, l'utilisateur effectue un test de Force Mentale Assez facile (+10) s'il s'agit d'un mode de détection psychique, ou un test d'Intelligence Assez facile (+10) s'il s'agit d'un moyen technologique.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir s'étend de 10 mètres.

Caméléon
Seuil psychique : 7
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Vous brouillez la réalité autour de vous, ce qui distord votre image et vous permet de mieux vous fondre dans votre environnement. Vous bénéficiez d'un bonus de +30 aux tests de Dissimulation. De plus, tous les adversaires qui se servent d'armes à distance contre vous subissent un malus de –20 aux tests de Capacité de Tir.

Chance
Seuil psychique : 6
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : utilisateur

Il est dit que la chance se comporte de manière étrange en présence d'un psyker ; cela est certainement dû en partie à des pouvoirs tels que celui-ci. Lorsque vous l'utilisez, il vous permet de relancer l'un de vos jets de dés (y compris pour déterminer les dégâts que vous infligez), n'importe quand avant la fin de votre prochain tour de jeu.

Déjà-vu
Seuil psychique : 8
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 30 m

Vous générez brièvement une boucle dans l'esprit de la cible, ce qui oblige ses pensées à reculer de quelques secondes dans le temps. Pour être affectée, la cible doit se situer dans votre champ de vision et à portée du pouvoir. Elle a droit à un test de Force Mentale pour résister à l'effet ; en cas d'échec, elle est obligée de répéter la même action que celle qu'elle a entreprise au round précédent, lors de son dernier tour de jeu, qu'il s'agisse de tirer à nouveau sur une cible ayant disparu, de continuer à fuir devant un ennemi ayant été tué, ou de se protéger d'une grenade ayant déjà explosé. Toute action présentant un danger immédiat pour la cible, comme de continuer à courir après avoir atteint le bord d'une falaise, lui permet de résister automatiquement à ce pouvoir.

Détection des présences
Seuil psychique : 7
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : 50 m

En déployant votre perception mentale, vous obtenez un vague aperçu des autres formes de vie se trouvant à portée de ce pouvoir. Vous détectez automatiquement toutes les créatures vivantes présentes dans le périmètre. Toutefois, les murs de plus de 1 mètre d'épaisseur bloquent cette détection.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir s'étend de 10 mètres.

Distorsion visuelle
Seuil psychique : 8
Temps de focalisation : action gratuite
Prolongeable : non
Portée : utilisateur

Ce pouvoir vous fait disparaître, et une image de vous réapparaît à un autre endroit ne pouvant pas être éloigné de plus de 10 mètres. Jusqu'au début de votre prochain tour de jeu, vous êtes de fait invisible aux yeux de tous, et le pouvoir fait même illusion sur les équipements de détection optique. Si votre position devait être découverte grâce à un test de Psyniscience, toutes les attaques vous visant sont Très difficiles (–30). Les créatures et les senseurs ne faisant pas appel à la vue ou à la détection visuelle ne sont pas affectés par ce pouvoir.

Étanchement
Seuil psychique : 8
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 10 m

Vous arrêtez une Hémorragie dont vous souffrez ou dont souffre une cible située à portée. Pour plus de détails sur les Hémorragies, reportez-vous aux **Chapitre VII : Règles du jeu**, **page 211**.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez affecter une cible supplémentaire.

Flash Bruyant
Seuil psychique : 6
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 20 m

Vous produisez un flash de lumière vive et un bruit assourdissant. Tout personnage situé à portée doit réussir un test de Force Mentale Facile (+20) sous peine d'être assommé pendant 1 round.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la difficulté du test de Force Mentale augmente d'un cran, passant de Facile (+20) à Assez facile (+10), d'Assez facile (+10) à Moyenne (+0), etc.

Flétrissement
Seuil psychique : 6
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : non
Portée : 3d10 m

Votre corps engendre une onde de pestilence invisible qui s'étend jusqu'à la portée obtenue en jetant les dés. En quelques instants, toute forme normale de vie végétale se flétrit et se décompose, laissant la zone nue et stérile.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir s'étend de 1d10 mètres.

157-180-Chapitre 6.indd 166 29/08/08 14:24:36

Flottement

Seuil psychique : 8
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

En canalisant votre concentration, vous commencez lentement à vous élever du sol. Vous ne pouvez vous déplacer que verticalement grâce aux effets de ce pouvoir, sans monter plus haut que 5 mètres. Ce pouvoir peut vous servir à vous arrêter dans votre chute, mais vous devez alors réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10) en plus de dépasser le seuil psychique.

Guérison

Seuil psychique : 7
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : non
Portée : 10 m

Vous canalisez votre puissance vers une cible (et une seule) pour raccommoder sa chair et réparer ses os. Ce pouvoir ne peut être employé que sur une cible consentante, y compris vous. La cible du pouvoir se débarrasse de 1d5 points de dégâts (en commençant par les dégâts critiques).

Un usage répété de ce pouvoir peut néanmoins être dangereux, et même douloureux, la chair de la personne finissant par se rebeller contre l'intrusion de l'énergie warp. Si un personnage (y compris le psyker) est la cible de ce pouvoir plus d'une fois sur une période de 6 heures, il doit réussir un test d'Endurance sous peine de subir 1d5 points de dégâts au lieu d'être guéri (sans que l'armure ou le bonus d'Endurance ne puissent les réduire).

Hululement warp

Seuil psychique : 8
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : non
Portée : 50 m

Vous poussez dans le Warp un long cri perçant, qui se manifeste brutalement dans l'univers en une sorte de braillement cacophonique. Ce pouvoir noie tous les autres sons à portée pendant 1 round.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir s'étend de 10 mètres.

Infliction de la douleur

Seuil psychique : 8
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : 100 m

Vous provoquez chez une personne une cuisante douleur et emplissez son esprit d'une souffrance indicible. La cible a droit à un test de Force Mentale pour résister aux effets de ce pouvoir. En cas d'échec, tandis qu'elle lutte pour rester maîtresse d'elle-même, elle subit un malus de –10 à tous ses tests.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez étendre les effets de ce pouvoir à une cible supplémentaire.

Invocation de créatures

Seuil psychique : 9
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : non
Portée : 1 km

Vous invitez à vous rejoindre des animaux primaires se trouvant à portée du pouvoir. Les créatures ainsi appelées dépendent de la nature de l'environnement, mais peuvent être des rats, des limaces des cendres ou autres variétés de vermine. S'il est peu probable que de telles créatures se trouvent dans les environs, le pouvoir n'a pas d'effet. Le plus souvent, 1d10 de ces créatures apparaissent après que 2d10 minutes se sont écoulées. Ces animaux ne sont pas aux ordres du psyker ; ils ne font qu'apparaître et agissent ensuite selon le comportement habituel de leur espèce.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir augmente de 1 kilomètre.

Invocation d'objet

Seuil psychique : 5
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : illimitée

Vous forcez un objet spécialement préparé à apparaître dans votre main. Pour préparer cet objet, vous devez l'avoir marqué de glyphes et de runes, et y avoir insufflé votre empreinte psychique, au moyen de 1 heure de méditation intense. L'objet doit être suffisamment petit et léger pour être tenu d'une main. Vous ne pouvez marquer ainsi qu'un seul objet à la fois.

Mains spectrales

Seuil psychique : 10
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : non
Portée : 30 m

Vous générez une énergie invisible qui vous permet de manipuler n'importe quel objet situé dans un rayon de 30 mètres. La valeur de Force de cette énergie invisible est égale à votre Force Mentale. Ce pouvoir dure jusqu'à votre prochain tour de jeu ; vous pouvez vous en servir pour renverser des objets, appuyer sur des boutons, tirer des leviers ou accomplir toutes sortes d'autres choses nécessitant une intervention physique. Vous ne pouvez pas accomplir d'actions requérant une certaine précision, comme composer un code sur une tablette de données, retirer la goupille d'une grenade portée par quelqu'un d'autre, presser la détente d'une arme, etc. De plus, les Mains spectrales ne peuvent pas interagir avec des cibles vivantes.

Malédiction d'arme

Seuil psychique : 8
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : non
Portée : 50 m

Votre esprit se répand à l'intérieur des machines proches pour perturber leurs circuits. Tous les objets mécaniques situés à portée cessent de fonctionner pendant 1 round. De plus, vous pouvez effectuer un test de Force Mentale pour qu'une arme (et une seule) située à portée s'enraye. L'arme enrayée peut être désenrayée normalement (cf. **page 196**). Notez que l'Adeptus Mechanicus exècre tout particulièrement ce genre d'aptitude et a tendance à très mal considérer les psykers qui en sont dotés.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez étendre de 10 mètres la portée de ce pouvoir ou affecter une arme supplémentaire.

Marche aux murs

Seuil psychique : 8
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Vous pliez la gravité à votre bon vouloir. Ce pouvoir annule tous les malus inhérents aux mondes à gravité faible ou élevée. De plus, tant qu'il reste actif, vous pouvez marcher sur les murs ou au plafond, en vous déplaçant à la moitié de votre vitesse normale. Vous devez réussir un test d'Agilité afin de passer d'un mur à un plafond et vice versa, à moins d'entreprendre une action complète pour prendre pied sur l'autre surface.

Oubli

Seuil psychique : 6
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 10 m

Une cible (et une seule) située à portée vous oublie instantanément. Elle ne semble pas se rappeler avoir pu vous croiser avant cet instant, car vous supprimez véritablement en elle tout souvenir de vos précédentes rencontres. Elle a droit à un test de Force Mentale Assez facile (+10) pour résister au pouvoir. La mémoire lui revient au bout de 1d10 minutes.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez étendre les effets

157-180-Chapitre 6.indd 167 29/08/08 14:24:41

de ce pouvoir à une cible supplémentaire, ajouter 1d10 minutes à la durée de l'effet ou augmenter d'un cran la difficulté du test de Force Mentale.

Précognition

Seuil psychique : 6
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Vous distinguez de façon imprécise ce qui doit se produire quelques instants plus tard, mais à mesure que les événements en question se rapprochent, leur image devient de plus en plus nette. Aussi longtemps que ce pouvoir est actif, vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests d'Esquive et aux tests de Capacité de Combat effectués pour parer.

Puanteur psychique

Seuil psychique : 5
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : contact

En manipulant momentanément un objet, vous lui insufflez une étrange odeur psychique que pourront sentir tous ceux qui s'en approchent dans un rayon de 5 mètres, qu'importent les obstacles et les autres odeurs présentes. Ce qu'une personne croit sentir en s'approchant de l'objet dépend de l'odeur qu'elle trouve la plus rebutante, si bien que les effluves psychiques peuvent grandement varier. Puisque l'odeur n'existe que dans l'esprit de la personne, elle affecte également les êtres n'ayant pas d'organes olfactifs, ou dont l'odorat est détérioré. La puanteur psychique se prolonge pendant 1d10 jours, après quoi elle se dissipe.

Résistance à la possession

Seuil psychique : 6
Temps de focalisation : réaction
Prolongeable : non
Portée : utilisateur

Vous érigez des barrières mentales pour abriter votre esprit des entités malveillantes du Warp. Pendant l'heure qui suit, vous pouvez relancer tout test raté visant à résister à la possession par un démon.

Ruse

Seuil psychique : 5
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Vous influencez de façon subtile le cours des probabilités qui flottent autour de vous, ce qui vous rend spécialement doué pour tricher aux jeux de hasard. Si vous n'avez pas la compétence Jeu, vous l'obtenez avec 2 niveaux de maîtrise tant que le pouvoir reste actif. Si vous possédez déjà cette compétence, vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire de +20 à vos tests de Jeu. Si vous jouissez déjà d'une maîtrise de compétence en Jeu, ce pouvoir n'a pas d'effet, car vous êtes déjà trop exercé.

Spasme

Seuil psychique : 7
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 50 m

Les muscles de votre cible se tétanisent. Celle-ci a droit à un test de Force Mentale Moyen (+0) pour résister aux effets de ce pouvoir ; en cas d'échec, elle est prise de spasmes incontrôlables, pouvant paraître vaguement amusants. Si elle portait une arme de tir, son doigt s'est crispé sur la détente : effectuez un test de Capacité de Tir ordinaire pour voir si la créature la plus proche n'est pas touchée. De plus, la cible tombe immédiatement au sol et doit entreprendre l'action se lever pour se remettre debout.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez choisir d'affecter une cible supplémentaire ou d'augmenter d'un cran la difficulté du test de Force Mentale.

Torche

Seuil psychique : 5
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

En faisant brûler la matière même de vos pensées, vous engendrez une boule lumineuse de flammes psychiques. La lumière jetée par la Torche équivaut à celle d'une lampe radiante. Ces flammes peuvent être issues de n'importe quel point de votre corps, font environ la taille de votre paume, et palpitent légèrement, au rythme de votre propre rythme cardiaque. Elles peuvent être colorées selon votre envie du moment, mais ne produisent pas de chaleur.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez multiplier ou diviser par deux la taille de cette boule de flammes, ou la faire flotter jusqu'à 1 mètre de votre corps dans n'importe quelle direction.

Toucher d'aliénation

Seuil psychique : 11
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : non
Portée : 100 m

Vous plongez dans l'esprit d'une cible située à portée pour la forcer à croire quelque chose qui n'est pas vrai. Elle a droit à un test de Force Mentale pour résister à ce pouvoir. En cas d'échec, elle doit jeter 1d100 et consulter la **Table 8–6 : traumatismes mentaux**, **page 233**.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous affectez une cible supplémentaire.

Tour de main

Seuil psychique : 7
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : utilisateur

Vous puisez dans votre inconscient afin d'éveiller en vous une meilleure compréhension de vos aptitudes. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous pouvez appliquer un bonus de +10 à l'un de vos tests, hormis les tests de combat. Passé ce délai, l'illumination s'estompe.

Visée surnaturelle

Seuil psychique : 8
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : utilisateur

Vous faites appel à la puissance du Warp qui guide votre visée. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, toutes vos attaques à distance comptent comme étant effectués à bout portant (+30 pour toucher).

157-180-Chapitre 6.indd 168 29/08/08 14:24:46

Disciplines psychiques

Les disciplines psychiques reflètent la meilleure compréhension qu'obtient un psyker de ses capacités, lesquelles lui permettent alors d'employer des pouvoirs parmi les plus destructeurs connus de l'humanité. Un psyker ayant atteint la maîtrise d'une ou plusieurs disciplines est redoutable, car il devient capable de prodiges comme réduire ses ennemis en cendres, réparer les chairs arrachées en l'espace d'un battement de cils, ou défier la marche du temps.

Biomancie

Les biomanciens se spécialisent dans la manipulation des énergies bioélectriques par le biais de leur esprit. Ils sont les maîtres de la matière charnelle, qu'ils apprennent à modeler et à diriger selon leur volonté. Les biomanciens sont souvent considérés comme des êtres vénaux. La plupart sont lorgnés avec la plus grande jalousie, car ils peuvent se livrer aux excès de la chère en conservant une santé éclatante.

Accroissement sensoriel

Seuil psychique : 10
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

D'une simple pensée, vous contraignez vos sens à réussir ce que seuls des implants de perception biomécaniques peuvent égaler. Lorsque vous utilisez ce pouvoir, choisissez l'un de vos cinq sens. Vous bénéficiez d'un bonus de +30 à tous les tests qui le font intervenir. Les organes sensoriels impliqués sont malmenés par l'effort de devoir dépasser les limites humaines : vos yeux pleurent et se dilatent, votre peau rougit, du mucus coule de votre nez, etc.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez affecter un autre de vos sens.

Aspiration des toxiques

Seuil psychique : 11
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : contact (utilisateur)

Vous parvenez à aspirer les poisons de la chair. Ce pouvoir a les mêmes effets qu'une dose de dé-tox (cf. **Chapitre V : Arsenal**, **page 148**), à ceci près que la cible perd une

action complète le temps que les toxines s'expulsent naturellement de son corps.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez extraire les poisons d'une cible supplémentaire, qui doit être en contact avec vous ou avec une autre personne purgée par ce pouvoir.

Bioéclair

Seuil psychique : 14
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 10 m

Vous canalisez votre force vitale par les méridiens de votre corps, et vous vous mettez à crépiter d'une énergie que vous pouvez diriger contre une cible (et une seule) située à portée. La victime subit un nombre de points de dégâts d'énergie égal à 1d10 + votre bonus de Force Mentale.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir s'étend de 10 mètres. Pour chaque tranche de 10 points, vous pouvez lancer un autre projectile d'énergie contre la même cible ou une cible différente.

Cicatrisation

Seuil psychique : 10
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 10 m

Vous focalisez votre puissance afin de réparer votre chair endommagée ou

Table 6-5 : Pouvoirs de Biomancie

Nom	Seuil	Focalisation	Prolongeable
Accroissement sensoriel	10	½ AC	Oui
Aspiration des toxiques	11	½ AC	Non
Bioéclair	14	½ AC	Non
Cicatrisation	10	½ AC	Non
Contrôle cellulaire	16	½ AC	Oui
Ébullition	19	½ AC	Oui
Étranglement	13	½ AC	Non
Poing d'acier	15	1 AC	Oui
Régénération	23	1 AC	Oui
Remodelage charnel	19	1 AC	Oui

157-180-Chapitre 6.indd 169 29/08/08 14:24:51

celle d'un personnage situé à portée. Les lambeaux de chair se fondent les uns dans les autres et les coupures disparaissent ; les os brisés se ressoudent, la peau brûlée tombe, remplacée par de nouveaux tissus. La cible de ce pouvoir se débarrasse d'un nombre de points de dégâts égal à 1d10 + votre bonus de Force Mentale. Ce pouvoir peut éliminer les dégâts critiques tout autant que les dégâts normaux.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez étendre de 10 mètres la portée de ce pouvoir, viser un autre personnage situé à portée ou débarrasser la cible de 1d10 + bonus de Force Mentale points de dégâts supplémentaires.

Contrôle cellulaire

Seuil psychique : 16
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Vous avez appris diverses façons de transcender les limites naturelles de votre corps ; en rééquilibrant vos fluides, en modifiant votre structure cellulaire, ou en influant sur les méridiens de votre corps par la méditation. Ce pouvoir vous permet de jouir de l'un des effets suivants :

• Développer une immunité contre tous les poisons.

• Ignorer les effets des températures extrêmes.

• Accroître une de vos caractéristiques de +10 (à l'exception de Capacité de Combat et de Capacité de Tir).

• Développer une immunité contre la Fatigue.

• Bénéficier des effets d'une combinaison de survie (bien qu'il vous faille quand même de quoi respirer !)

Vous devez réussir un test d'Endurance à chaque round où vous maintenez ce pouvoir. En cas d'échec, votre corps commence à céder sous l'effort et vous subissez 1d5 points de dégâts qui ignorent votre bonus d'Endurance et votre armure.

À la différence de la plupart des pouvoirs, celui-ci peut être utilisé plusieurs fois simultanément, en choisissant à chaque fois un effet différent.

Ébullition

Seuil psychique : 19
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : 10 m

Par un geste d'écrasement rythmique de vos doigts, vous entrez en harmonie avec le corps d'un ennemi et accélérez la palpitation de ses muscles cardiaques, jusqu'à ce que sa pression artérielle atteigne un niveau critique. Alors que vous continuez d'exercer votre pouvoir, les veines de votre cible se rompent, provoquant des épanchements sanguins dans tout son corps. À chaque round (y compris celui où le pouvoir commence à être utilisé), vous pouvez dépenser une demi-action pour effectuer un test opposé, en confrontant votre Force Mentale à l'Endurance de la cible. Si vous remportez ce test, votre ennemi encaisse 1 niveau de Fatigue, +1 par degré de réussite, jusqu'à ce qu'il sombre dans l'inconscience. Chaque niveau de Fatigue au-delà de ceux que la cible peut endurer lui inflige 5 points de dégâts. Si ces dégâts finissent par égaler les points de Blessures de la cible, son cœur et son cerveau éclatent, projetant leur matière sanguinolente aux alentours.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous bénéficiez d'un bonus de +10 aux tests de Force Mentale opposés.

Étranglement

Seuil psychique : 13
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 10 m

D'un mot, d'une pensée ou d'un geste, vous pouvez ordonner à la chair de votre cible de se contracter violemment : sa trachée se resserre et lui coupe alors le souffle. Elle commence à suffoquer (cf. **Asphyxie**, **page 209**). À chaque round, la cible doit dépenser une action complète pour effectuer un test d'Endurance Moyen (+0). En cas de réussite, elle regagne le contrôle de son corps et sa trachée se libère. Mais en cas d'échec, elle continue de suffoquer. On considère que la cible s'engage dans une activité épuisante.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la difficulté du test d'Endurance augmente d'un cran.

Poing d'acier

Seuil psychique : 15
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Les biomanciens ayant appris à canaliser l'énergie du Warp vers leurs membres finissent par maîtriser l'art de laisser cette puissance se répandre sans entraves dans leur corps, ce qui accroît de façon phénoménale leur aptitude au combat. Votre corps devient une machine de mort capable de déchirer la chair et de broyer les os comme de simples brindilles. Une telle force a néanmoins son prix, car le Poing d'acier ne permet aucune subtilité. Tant que ce pouvoir fait effet, votre bonus de Force est multiplié par 4 et vous gagnez le trait Armes naturelles (cf. **page 329**). Cependant, vous ne pouvez utiliser aucune autre arme que vos mains nues (non que vous en ayez vraiment besoin !).

Régénération

Seuil psychique : 23
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Ce pouvoir, l'un des sommets de l'art de la biomancie, permet à votre chair de se réparer à une vitesse phénoménale, et ainsi de supporter aisément toute blessure non létale. Cette capacité est difficile à maîtriser, mais la récompense en est grande : la Régénération peut même permettre de faire repousser des organes et des membres perdus. À chaque round où ce pouvoir est actif, débarrassez-vous de 1d5 points de dégâts (en commençant par les dégâts critiques) et de tous vos niveaux de Fatigue. Une fois tous les dégâts annulés, vos organes et membres perdus peuvent commencer à se reformer. Les membres et les organes remplacés par des implants et des prothèses bioniques ne repoussent pas, à moins que ceux-ci ne vous soient d'abord retirés.

Remodelage charnel

Seuil psychique : 19
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Ce pouvoir représente le point où votre chair et votre volonté ne se distinguent plus l'un de l'autre, le but ultime de nombreux biomanciens. Il vous permet de modifier votre apparence physique de toutes les façons imaginables ou presque. Chaque utilisation de ce pouvoir vous permet de jouir de l'un des effets suivants :

- Gagner l'un des traits suivants : Antigrav, Armes naturelles, Armure naturelle 2, Fouisseur 1, Nyctalope, Quadrupède, Reptation ou Vol. Ces traits sont tous décrits au **Chapitre XII : Xenos, hérétiques et antagonistes**, **page 329**.
- Prendre l'apparence de n'importe quelle créature. Vous pouvez effectuer des tests de Déguisement comme si vous possédiez la compétence éponyme, avec un bonus de +10. Si vous possédez déjà cette compétence, vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire de +20.
- Vous faire pousser des Armes naturelles (crocs, griffes, etc.) infligeant 1d10+BF points de dégâts.

À la différence de la plupart des pouvoirs, celui-ci peut être utilisé plusieurs fois simultanément, en choisissant à chaque fois un effet différent.

157-180-Chapitre 6.indd 170 29/08/08 14:24:56

Divination

Les devins explorent le passé et connaissent le cours des événements à venir. Leurs capacités leur permettent de sonder l'Immaterium afin d'y trouver les réponses qu'ils recherchent. Leur art est toutefois extrêmement éprouvant : le Warp pèse lourdement sur les devins, dont beaucoup sont moroses et renfrognés, et la folie est chose courante parmi leurs rangs. La divination est de loin la discipline psychique la plus connue, principalement parce que le Tarot de l'Empereur est très communément employé.

Aperçu

Seuil psychique : 18
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : utilisateur

Vous épiez le futur en parcourant la trame des issues possibles et du cours potentiel des événements. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous pouvez appliquer un bonus de +30 à l'un de vos tests de compétence.

Conscience surnaturelle

Seuil psychique : 9
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

En s'affranchissant des limites de vos organes sensoriels, votre conscience acquiert une perception extraordinaire de ce qui vous entoure. Vos yeux se révulsent à l'intérieur de leurs orbites, et vos sens se mettent à tourbillonner autour de vous ; vous regardez à la fois en l'air, derrière vous, devant vous et de côté. Vous pressentez également les événements futurs, ce qui vous permet de les anticiper avec une précision sidérante. Vous bénéficiez d'un bonus de +20 aux tests de Vigilance. De plus, votre bonus de Force Mentale s'ajoute à votre valeur d'Initiative.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez ajouter une nouvelle fois votre bonus de Force Mentale à votre Initiative.

Esquive prémonitoire

Seuil psychique : 11
Temps de focalisation : action gratuite

Prolongeable : non
Portée : utilisateur

Vous pouvez manipuler les probabilités à votre avantage, car les fils qui tissent votre avenir immédiat vous apparaissent clairement. Vous avez la capacité d'esquiver les projectiles avant même qu'ils ne soient tirés. Lorsque vous employez ce pouvoir, vous évoluez au milieu des combats avec ce qui semble être une grâce fascinante ou une chance incroyable, et vous traversez les champs de tir sans une égratignure. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, tous les tests de Capacité de Tir vous visant subissent un malus de –30.

Frappe prémonitoire

Seuil psychique : 17
Temps de focalisation : action gratuite
Prolongeable : non
Portée : utilisateur

Telle une araignée sur sa toile, vous percevez les perturbations de votre futur immédiat. Cette capacité à lire les issues possibles des actions vous permet d'anticiper les mouvements de vos adversaires. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous bénéficiez d'un bonus de +20 à tous vos tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir.

Prédiction personnelle

Seuil psychique : 14
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : non
Portée : contact

Prédiction personnelle vous permet de sonder l'avenir d'une cible (et une seule) consentante. Vous pouvez alors avertir le solliciteur des dangers qui le guettent, des opportunités qui se présenteront, ou même lui fournir des conseils spécifiques. Pour commencer la prédiction, vous saisissez les mains de la personne, en lui demandant de préciser ce qu'elle souhaite vous voir deviner. Cela peut être aussi détaillé que « Quelles horreurs m'attendent au quartier général du Calice Barbelé ? », ou assez vague, comme « Comment puis-je plaire à mon inquisiteur ? ». Plus la question est spécifique, plus la lecture sera précise. Une fois la question établie, le client et vous passez les 30 minutes suivantes à utiliser votre psyconduit : vous pouvez lire les lames du Tarot impérial, la dispersion des runes, les entrailles d'animaux, ou procéder à toute autre action qui vous est habituelle. Au terme des 30 minutes, vous pouvez effectuer un test de Psyniscience pour établir précisément le cours que suivra l'avenir du demandeur. Chaque degré de réussite vous révèle davantage d'informations.

Table 6-6 : Pouvoirs de divination

Nom	Seuil	Temps de focalisation	Prolongeable
Aperçu	18	½ AC	Non
Conscience surnaturelle	9	½ AC	Oui
Esquive prémonitoire	11	1 AG	Non
Frappe prémonitoire	17	1 AG	Non
Prédiction personnelle	14	1 AC	Non
Psychométrie	16	1 AC	Oui
Radiesthésie	11	1 AC	Oui
Tir divin	15	1 AG	Non
Vision à distance	17	1 AC	Oui
Vision de l'âme	23	1 AC	Oui

157-180-Chapitre 6.indd 171 29/08/08 14:25:01

Degrés de réussite	Résultat
0	**Fatalité :** le devin reçoit un avertissement symbolique du plus grand péril ou obstacle qui attend le demandeur, concernant la question que celui-ci a posée. Ce n'est qu'un vague indice de ce qui l'attend.
1	**Influences malignes :** le devin acquiert l'intuition du danger qui guette le demandeur, et de deux autres influences négatives auxquelles il devra faire face.
2	**Facteurs bénéfiques :** le devin obtient une intuition supplémentaire, concernant le plus grand avantage ou la meilleure arme dont le demandeur dispose.
3+	**Destin :** le devin a conscience de tous les effets précédents, et peut également offrir au demandeur un conseil mystique tenant en une seule phrase.

Psychométrie

Seuil psychique : 16
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur (cf. texte)

Les émotions intenses laissent une trace psychique résiduelle sur les objets et les lieux qui en ont été témoins. De même, tout objet qu'un individu a transporté ou utilisé activement pendant un certain temps recueille le même genre d'empreinte. Ce pouvoir vous permet de lire les traces psychiques que d'autres ont laissées, et d'en obtenir des images directement liées à l'endroit ou l'objet en question. Ces traces prennent souvent la forme de données sensorielles : un devin peut par exemple sentir sur sa langue le goût du sang tiède lié à un meurtre, ou humer la sueur d'une personne acculée au désespoir.

Ce pouvoir peut être utilisé de deux façons : pour percevoir les sensations recueillies par un objet ou par une zone donnée. Dans le premier cas, vous devez être en mesure de manipuler l'objet. Dans le second, vous parvenez à deviner tous les détails pertinents s'étant produits dans un rayon d'un nombre de mètres égal à votre bonus de Force Mentale.

La qualité et la nature des informations dépendent du nombre de tours de jeu où vous réussissez à maintenir le pouvoir. Vous parvenez à déduire une nouvelle information tous les 10 rounds passés à manipuler un objet ou à vous concentrer sur une zone.

Rounds	Résultat
10	Vous ressentez les émotions fortes les plus récentes associées à l'objet ou à la zone : l'amour, la haine, l'amusement, la peur et autres.
20	Vous distinguez assez vaguement les traits de la personne ayant ressenti l'émotion.
30	Vous obtenez une image précise des traits de la personne ayant ressenti l'émotion.
40	Vous êtes en mesure d'identifier le statut de la personne (à savoir son plan de carrière et sa promotion).
50	Vous parvenez à discerner le nom de la personne.
+10	Vous découvrez un fait supplémentaire sur cette personne, laissé à la discrétion du MJ.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, le temps nécessaire est divisé par deux : en dépassant le SP de 10 points, vous déduisez un nouveau fait tous les 5 rounds, en le dépassant de 20 points, tous les 2 rounds, et à chaque round en le dépassant de 30 points.

Radiesthésie

Seuil psychique : 11
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

En chassant toute distraction extérieure, le devin focalise son esprit sur un objet ou une personne se trouvant quelque part dans ses environs immédiats, au point de pouvoir ensuite le trouver à coup sûr. Le psyker doit d'abord choisir un objet ou une personne qui sera la cible du pouvoir ; ce choix est libre, mais il doit être spécifique. Ainsi, le psyker peut dire « Je veux savoir où se trouve la clé de ce cadenas », mais pas « Je veux trouver une clé ». Dans le cas des personnes, le psyker doit les avoir déjà vues auparavant (fût-ce de loin ou en image), ou connaître leur nom. Essayer simplement de trouver la personne ayant assassiné le gouverneur ne marchera pas, par exemple.

Une fois que le psyker a choisi son sujet, il doit effectuer un test de Psyniscience. Le jet peut être modifié par les facteurs suivants :

- Le sujet et lui entretiennent un lien étroit (un objet qu'il a longtemps porté sur lui, ou une personne qu'il connaît bien) : +10
- Il dispose d'une portion du sujet (une mèche de cheveux, un éclat de pierre provenant d'une statuette) : +5
- Le sujet se trouve à moins de 100 mètres : +5
- Le sujet se trouve à plus de 500 m : –10
- Le sujet est entouré d'autres spécimens du même type (la personne se trouve dans une foule, la clé est dans un trousseau, etc.) : –10

Si le test est réussi, et si le sujet se trouve dans un rayon de (bonus de Perception du psyker) kilomètres, le psyker se fait une idée du lieu où se trouve le sujet, plus ou moins précise selon les degrés de réussite obtenus.

Degrés de réussite	Résultat
0	La direction générale dans laquelle se trouve le sujet.
1	La direction précise dans laquelle se trouve le sujet et une vague estimation de la distance.
2	La direction précise dans laquelle se trouve le sujet et la distance exacte qui l'en sépare.
4+	Une image de l'endroit où se trouve actuellement le sujet, ainsi que la connaissance précise de la direction et de la distance.

Tant que le psyker maintient ce pouvoir, il peut passer une action complète à obtenir des informations actualisées sur l'endroit où se trouve le sujet (mais dont le niveau de précision continue de dépendre des degrés de réussite obtenus au départ). De cette manière, le psyker peut par exemple poursuivre mentalement une personne qui cherche à lui échapper.

Tir divin

Seuil psychique : 15
Temps de focalisation : action gratuite
Prolongeable : non
Portée : utilisateur

L'emploi de ce pouvoir vous permet de réussir des tirs pratiquement impossibles, et pour ainsi dire, il vous suffit de voir une cible pour la toucher. Vous devez pour cela vous concentrer sur une arme à feu ou arme de tir (et une seule) en votre possession, et sur les munitions dont elle est chargée, avant de projeter votre regard psychique dans le Warp pour explorer l'écheveau presque infini de leurs trajectoires futures. Vous tirez après avoir ainsi trouvé la trajectoire qui vous convenait, et bien que les dégâts infligés à la cible soient incertains, le tir ne peut être évité d'aucune façon. En termes de jeu, vous touchez automatiquement une cible située dans votre champ de vision, quelle que soit la portée. Un seul tir touche, même si vous employez une arme automatique ou semi-automatique. Tous les autres tirs nécessitent des tests normaux.

157-180-Chapitre 6.indd 172 29/08/08 14:25:06

Vision à distance

Seuil psychique : 17
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : 1 km x bonus de Force Mentale

Certains devins sont capables d'ouvrir leur œil intérieur pour observer des événements qui se déroulent loin d'eux. Vision à distance peut être employée pour vous permettre de surveiller un endroit (et un seul), n'importe où dans la portée de ce pouvoir. Il ne vous est pas nécessaire de connaître l'endroit précis, seulement de savoir sur quelle distance projeter vos sens (en annonçant par exemple : « Je regarde deux kilomètres à l'ouest »). Si le point que vous désignez devait se trouver à l'intérieur d'un élément solide, comme un mur, un arbre, le flanc d'une falaise ou autre, le pouvoir échoue. Vision à distance vous permet cependant de projeter votre vue sans encombre à l'intérieur des bâtiments, des éléments aquatiques ou des poches de gaz.

Après avoir projeté votre perception vers un endroit particulier, vous pouvez voir depuis ce point jusqu'à la portée normale de votre vision, en étant capable de vous tourner à 90° au moyen d'une demi-action. Une fois ce point établi, vous ne pouvez pas vous en déplacer, et vous devez utiliser le pouvoir une nouvelle fois pour pouvoir désigner un autre point. Vision à distance ne vous accorde aucun type de perception spéciale : si le point d'où vous observez se trouve dans une salle obscure et que vous ne pouvez normalement pas voir dans le noir, vous n'apercevez rien. De plus, Vision à distance ne permet pas de capter les sons (bien que la compétence Lecture sur les lèvres vous permette d'essayer de comprendre ce que des interlocuteurs se disent).

Les effets de ce pouvoir vous désorientent et vous ne pouvez effectuer qu'une demi-action à chaque round ; de plus, tous vos tests subissent un malus de –30.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez doubler la portée de ce pouvoir.

Vision de l'âme

Seuil psychique : 23
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Les devins sont censés être capables d'interpréter l'aura changeante d'un individu et le moi fantomatique qu'il projette inconsciemment dans le Warp. En observant la nature de cette aura, ils peuvent en apprendre beaucoup sur les émotions et les sentiments de la personne : son état d'humeur présent, son caractère habituel, ses niveaux de blessures, et même certaines addictions ou désordres mentaux dont elle peut souffrir.

Lorsque ce pouvoir est utilisé, le devin peut passer une action complète à essayer de lire l'aura d'une personne située dans son champ de vision. Cela nécessite un test de Psyniscience, dont chaque degré de réussite lui donne davantage d'informations. Le devin doit employer à nouveau ce pouvoir chaque fois qu'il souhaite observer l'aura d'une personne différente.

Degrés de réussite	Résultat
0	**Teinte de l'aura :** vous vous focalisez sur les couleurs dominantes de l'aura de la cible. Cela vous permet de déterminer les trois émotions les plus fortes qu'elle ressent actuellement. Vous êtes aussi en mesure de déterminer sa race, et si elle possède certains pouvoirs d'une discipline psychique (bien que vous ne puissiez déterminer laquelle). D'après l'intensité et la consistance de l'aura, vous vous faites également une idée de l'état physique et mental de la cible : cela ne vous donne pas le nombre exact de ses points de Blessures ou de Folie, mais plutôt une impression assez vague (bonne ou mauvaise condition physique, légère faiblesse, etc.). Enfin, vous parvenez à déterminer si la cible est un intouchable.
1	**Fluctuations de l'aura :** vous obtenez toutes les informations du précédent résultat, ainsi qu'une meilleure compréhension de l'état émotionnel de la cible. Vous parvenez à lire tous ses sentiments actuels. Vous obtenez également un aperçu de ce que sont sa fibre profonde et ses sentiments habituels (dépression, misanthropie, optimisme, etc.). Toutes ces perceptions vous confèrent un bonus de +10 aux tests de Sociabilité effectués en rapport avec cette cible tant que ce pouvoir reste actif. De plus, vous discernez les sous-courants émotifs causés par des facteurs biologiques comme la faim, le désir, la fatigue, l'ivresse ou la douleur. Vous parvenez à déterminer le nombre actuel de points de Blessures et les niveaux de Fatigue de la cible. Enfin, si la cible possède des pouvoirs psychiques, vous pouvez deviner de quelles disciplines ces pouvoirs dérivent, mais pas de quels pouvoirs il s'agit précisément.
2	**Forme de l'aura :** vous obtenez toutes les informations du précédent résultat, ainsi qu'une meilleure compréhension des états émotionnels de la cible sur le long terme. La connexion de son aura avec le Warp trahit si le personnage a des points de Corruption (mais pas leur nombre) ; ses ondulations révèlent les trois émotions majeures qu'a ressenties la cible pendant les 12 dernières heures. Vous arrivez à déterminer son nombre de points de Folie, ainsi que les addictions et désordres mentaux dont elle souffre. Si la cible officie dans l'une des disciplines psychiques, vous parvenez à calculer son Niveau Psy.
3+	**Motifs de l'aura :** vous obtenez toutes les informations du précédent résultat, ainsi qu'une pleine appréciation de l'aura de la cible. Vous pouvez déterminer le nombre exact de ses points de Corruption, et déceler si le personnage possède des pouvoirs psychiques mineurs (sans parvenir cependant à deviner lesquels). Enfin, vous pouvez établir si l'aura projetée est authentique, ou produite par quelque artifice (pouvoir psychique, compétence démoniaque, moyen technologique, etc.). Notez que vous ne pouvez pas deviner ce que devrait être l'aura naturelle de la cible.

157-180-Chapitre 6.indd 173 29/08/08 14:25:11

Pyromancie

Jugée par la majorité des érudits impériaux (du moins, par ceux ayant la liberté de discuter de tels sujets) comme étant à la fois la plus courante et la plus limitée des disciplines psychiques, la pyromancie est l'art de générer et de contrôler le feu. Ceux qui l'étudient sont appelés les pyromanciens ou pyrokinésistes ; certaines âmes moins charitables, ainsi que certaines personnes ayant fait les frais de leurs aptitudes, préfèrent les qualifier de pyromanes. Néanmoins, rares sont ceux à mettre en doute l'efficacité d'un maître pyrokinésiste sur un champ de bataille.

Note : un pouvoir de pyromancie qui inflige des dégâts est également en mesure d'embraser la cible (cf. **page 210** pour plus de détails).

Extinction

Seuil psychique : 16
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : 5 m x bonus de Force Mentale

Il faut un esprit puissant pour dénier aux flammes leur tendance naturelle à échapper à tout contrôle. Extinction vous permet d'étouffer immédiatement tous les feux situés à portée, ainsi que d'interférer avec toutes les armes faisant intervenir le feu, comme les lance-flammes, qui ne peuvent plus fonctionner tant qu'ils sont à portée de ce pouvoir, bien que leur carburant puisse tout de même jaillir selon la conception de l'arme. Notez que les substances chimiques inflammables qui s'embrasent dès leur exposition à l'air, comme le prométhéum, reprennent feu dès que le pouvoir cesse de faire effet ou qu'elles ne sont plus à portée.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir s'étend de 5 mètres.

Flash aveuglant

Seuil psychique : 11
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 12 m

Vous concentrez votre énergie mentale en un seul point de votre esprit avant de la libérer brutalement sous la forme d'une lumière cuisante, en aveuglant tous ceux qui vous voient et se trouvent à portée. Les personnages dont le regard est protégé de manière appropriée ou n'ayant pas d'organes visuels sont immunisés contre ce pouvoir. Tous ceux qui sont affectés doivent réussir un test d'Agilité sous peine d'être

aveuglés pour un nombre de rounds égal à 1d10 fois votre Niveau Psy. Les cibles aveuglées ratent automatiquement leurs tests basés sur la vision, se déplacent à la moitié de leur vitesse normale et subissent un malus de –20 aux tests liés aux combats, déplacements ou réactions. Notez qu'un psyker peut s'aveugler lui-même par accident avec ce pouvoir (s'il est très stupide).

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir s'étend de 4 mètres.

Holocauste

Seuil psychique : 23
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : 6 m

Peu de pyrokinésistes sont assez forts pour maîtriser cette aptitude légendaire, et encore moins nombreux sont ceux à avoir le courage de l'utiliser : Holocauste engendre une tornade de flammes furibondes, attisées par l'âme même du psyker. Les flammes de ce pouvoir brûlent au travers des dimensions, affectant les entités du Warp autant que les êtres matériels, mais le prix en est élevé, car le psyker risque de perdre l'esprit dans la fureur de cet embrasement. Les flammes d'un Holocauste se propagent toujours à partir de vous, en infligeant 1d10 points de dégâts d'énergie multipliés par votre bonus de Force Mentale à tous les êtres et les objets situés à portée. Ces dégâts ignorent le bonus d'Endurance et les armures. Lorsque vous maintenez ce pouvoir, vous subissez 1d10+1 points de dégâts d'énergie par round (ignorant également votre bonus d'Endurance et votre armure). Nul n'est immunisé contre les flammes d'un Holocauste : les entités du Warp, ainsi que les autres créatures immatérielles, sont brûlées de la même manière que les êtres de chair, et celles tuées par un Holocauste disparaissent à jamais.

Table 6-7 : Pouvoirs de Pyromancie

Nom	Seuil	Temps de focalisation	Prolongeable
Extinction	16	½ AC	Oui
Flash aveuglant	11	½ AC	Non
Holocauste	23	1 AC	Oui
Incinération	19	1 AC	Oui
Invocation de flammes	8	½ AC	Oui
Mur de feu	17	1 AC	Oui
Poing ardent	10	½ AC	Oui
Projectile de feu	11	½ AC	Non
Sculpture des flammes	13	½ AC	Oui
Tempête de feu	16	½ AC	Non

157-180-Chapitre 6.indd 174 29/08/08 14:25:16

Incinération

Seuil psychique : 19
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : 10 m

Davantage que des flammes, ce pouvoir vous permet de générer une chaleur intense. En agitant psychiquement les molécules sur une zone concentrée, vous créez un effet plus dévastateur encore que ceux d'un fuseur. Cependant, Incinération vous oblige à vous concentrer sur un point unique, ce qui le rend difficile à employer contre des cibles mobiles. Ce pouvoir a une portée de 10 mètres et inflige 1d10+1 points de dégâts d'énergie. À chaque round, au-delà du premier, où vous passez une action complète à vous concentrer sur la cible (laquelle doit rester à portée et dans votre champ de vision), ce pouvoir lui inflige les dégâts du round précédent, +1. Les dégâts infligés par une Incinération ignorent les armures et le bonus d'Endurance.

Invocation de flammes

Seuil psychique : 8
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

L'un des premiers pouvoirs communément enseignés dans cette discipline consiste à invoquer le feu par la pensée. Ce pouvoir vous permet d'engendrer au creux de votre paume une flamme ayant environ la taille et l'intensité de celle d'une torche. L'utilité première de ce pouvoir n'est pas offensive (bien qu'il ajoute +2 points de dégâts à vos attaques à mains nues et en fasse des attaques d'énergie) : il sert davantage à allumer des feux, ou de point de départ pour d'autres pouvoirs pyrokinétiques comme Sculpture des flammes. Tant que ce pouvoir est actif, votre main ne peut vous servir à rien d'autre qu'à accueillir cette flamme.

Mur de feu

Seuil psychique : 17
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : 60 m

Ce pouvoir de l'arsenal du pyrokinésiste, relativement dénué de finesse, mais pas d'efficacité, vous permet de lever une barrière immobile de flammes qui restera dressée aussi longtemps que vous le souhaiterez. Ce mur fait 3 mètres de haut et 1 mètre de large, et peut mesurer jusqu'à 10 mètres de long par point de votre bonus de Force Mentale. Vous pouvez le générer n'importe où à portée, même là où se trouvent des adversaires, bien qu'ils aient droit à un test d'Agilité Facile (+20) pour s'écarter à temps. Les ennemis ratant ce test ou traversant le mur subissent 1d10+5 points de dégâts d'énergie (ignorant les armures) et doivent réussir un nouveau test d'Agilité sous peine de prendre feu.

Poing ardent

Seuil psychique : 10
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Par une concentration intense, vous baignez vos mains de flammes oscillantes. Vos attaques à mains nues infligent 1d10+BF points de dégâts d'énergie. De plus, les coups que vous portez à mains nues ne comptent pas comme ayant l'attribut primitive.

Projectile de feu

Seuil psychique : 11
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 100 m

Ce pouvoir vous permet de créer par l'esprit des projectiles ardents avant de les envoyer sur vos ennemis. L'apparence de ces projectiles ne dépend que de vous : boules de lumière incandescentes, ou sphères d'un vert sombre, à la surface desquelles des visages hurlent des obscénités, par exemple. Ces projectiles peuvent être dirigés contre n'importe quelle cible en vue et à portée : pour la toucher, effectuez un test de Force Mentale Moyen (+0). Ces projectiles infligent 1d10+5 points de dégâts d'énergie.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous générez un projectile supplémentaire, pouvant être dirigé vers n'importe quelle cible située à portée. Effectuez un test de Force Mentale distinct pour chaque projectile.

Sculpture des flammes

Seuil psychique : 13
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : 5 m x bonus de Force Mentale

Vous contrôlez la forme des flammes qui brûlent autour de vous. Grâce à cela, vous pouvez intensifier n'importe quelle flamme ou la modeler selon l'apparence que vous désirez lui donner. Un usage réussi de ce pouvoir vous permet d'appliquer l'un des effets suivants à un feu existant :

- Doubler la zone que couvre un feu (à supposer qu'il dispose de combustible).
- Diminuer de moitié la zone que couvre un feu.
- Étendre un feu dans une direction, d'un nombre de mètres carrés égal à votre bonus de Force Mentale.
- Donner naissance à des formes rudimentaires ressemblant à des créatures, à des parties du corps, à des gens ou à des objets.
- Provoquer un jaillissement de flammes autour d'un feu, ce qui oblige toutes les cibles adjacentes à réussir un test d'Agilité sous peine de prendre feu.
- Obliger un feu à cracher de la fumée sur une zone égale à trois fois sa taille. Traitez cette fumée comme du brouillard.

Vous pouvez à chaque round choisir un nouvel effet ou appliquer le même effet sur la même source de flammes.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous parvenez à manipuler le feu plus efficacement. En dépassant le SP de 5 points, vous obtenez des effigies facilement reconnaissables. En le dépassant de 10 points, vous pouvez créer des silhouettes criantes de vérité, comme sculptées dans la flamme. Vous pouvez aussi augmenter la distance dont un feu se propage : en dépassant le SP de 5 points, le feu s'étend du double de votre bonus de Force Mentale, en le dépassant de 10 points, il s'étend de quatre fois votre bonus de Force Mentale, etc.

Tempête de feu

Seuil psychique : 16
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 50 m

Tempête de feu crée instantanément une conflagration intense autour de votre cible : l'air lui-même s'enflamme et réduit en cendres tous ceux qui se trouvent là. Vous pouvez invoquer une Tempête de feu en n'importe quel endroit situé à portée et dans votre champ de vision. La Tempête de feu a un rayon de 6 mètres depuis le point ou l'individu visé. Elle inflige 1d10+5 points de dégâts d'énergie à tous les objets et toutes les créatures situés dans la zone d'effet.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous infligez 1d10 points de dégâts supplémentaires.

157-180-Chapitre 6.indd 175 29/08/08 14:25:20

Télékinésie

Tout l'art de la télékinésie revient à convertir l'énergie mentale en une intervention tangible sur la matière solide. Ceux qui possèdent ce don sont appelés les télékinésistes, et leurs aptitudes brisent allégrement les lois de la physique. Les télékinésistes sont notoirement connus pour leurs personnalités prononcées et difficilement supportables, bien que l'explication en soit toute simple. L'image communément répandue est celle d'un individu blême, socialement inadapté et capricieux : en réalité, le télékinésiste souffre fréquemment de migraines intenses, de saignements de nez et d'une pression artérielle élevée, conséquences de la concentration nécessaires à ses pouvoirs.

Arrêt des projectiles

Seuil psychique : 16
Temps de focalisation : réaction
Prolongeable : non
Portée : 1 m x bonus de Force Mentale

Vos capacités télékinétiques vous permettent de figer les projectiles en plein vol. Ce pouvoir ne fonctionne que contre les projectiles solides, si bien que les attaques d'énergie vous atteignent normalement. Jusqu'à la fin de votre prochain tour de jeu, vous évitez automatiquement d'être touché par un nombre de projectiles solides égal à votre bonus de Force Mentale, qui s'arrêtent et restent suspendus dans les airs. Lorsque le pouvoir cesse d'agir, ils tombent au sol sans blesser qui que ce soit.

Bouclier télékinétique

Seuil psychique : 17
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Vous levez autour de vous un champ d'énergie télékinétique. Celui-ci fonctionne comme un champ de force, qui vous accorde 1 point d'Armure à chaque localisation, lequel s'ajoute à ceux que vous confère déjà votre armure. En dépensant une action complète pour utiliser ce pouvoir psychique, vous pouvez décider de faire vibrer le Bouclier télékinétique sur la fréquence d'une couleur de votre choix (jaune doré, blanc os, bleu de glace, etc.). Notez que quelle que soit sa teinte, le bouclier ne produit qu'une légère vibration dans l'air : il n'est pas opaque et ne bloque pas la vue de vos adversaires.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, les points d'Armure que vous confère le bouclier augmentent de 1.

Écrasement psychique

Seuil psychique : 17
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 10 m

Vous pouvez diriger directement votre puissance télékinétique contre vos adversaires, en les enveloppant de bandes d'énergie qui les écrasent et les étouffent. Une fois ce pouvoir actif, vous pouvez le diriger contre n'importe quelle cible située à portée. Effectuez un test opposé, en confrontant votre Force Mentale à l'Endurance de votre adversaire. En cas de réussite, vous lui infligez 1d10 points de dégâts d'impact, +1 par point de votre bonus de Force Mentale. Chaque degré de réussite lui inflige 2 points de dégâts supplémentaires.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, la portée du pouvoir augmente de 10 mètres.

Jet

Seuil psychique : 14
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 10 m

Vous pouvez soulever psychiquement un objet non tenu ou porté et le lancer vers une cible. Il vous est possible de soulever jusqu'à 5 kilos par point de votre bonus de Force Mentale, et vous pouvez projeter l'objet à un nombre de mètres égal à votre bonus de Force Mentale x 3. Pour toucher votre cible, effectuez un test de Force Mentale ; en cas de réussite, résolvez le coup comme si votre test était une attaque. L'objet inflige 1d10 points de dégâts d'impact, +1 point de dégâts par tranche de 5 kilos projetés.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez soulever 5 kilos supplémentaires par point de votre bonus de Force Mentale.

Lame psychique

Seuil psychique : 19
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Phénoménalement compliqué à maîtriser, ce pouvoir vous permet de projeter votre

Table 6-8 : Pouvoirs de télékinésie

Nom	Seuil	Temps de focalisation	Prolongeable
Arrêt des projectiles	16	R	Non
Bouclier télékinétique	17	½ AC	Oui
Écrasement psychique	17	½ AC	Non
Jet	14	½ AC	Non
Lame psychique	19	½ AC	Oui
Poussée	13	½ AC	Non
Projectile de force	13	½ AC	Non
Rafale de force	21	1 AC	Non
Télékinésie	11	½ AC	Oui
Télékinésie de précision	23	½ AC	Oui

157-180-Chapitre 6.indd 176 29/08/08 14:25:24

volonté pour vous constituer une épée psychique. Puisque sa lame est formée d'énergie mentale, son tranchant peut être extrêmement fin, jusqu'à frôler l'épaisseur d'une molécule. Une Lame psychique peut ainsi sectionner avec aisance presque n'importe quel objet solide et lacérer la plupart des formes d'armure comme s'ils étaient faits de tissu. La Lame psychique est cependant une arme dangereuse à utiliser, car toute pensée parasite peut la courber et avoir des effets tragiques.

Une fois le pouvoir actif, traitez la Lame psychique comme une épée maniée par le psyker, et qui ne nécessite pas de main libre ou de Formation aux armes de corps à corps, mais qui ne permet pas de parer. Pour frapper avec la Lame psychique, le télékinésiste doit utiliser sa caractéristique de Force Mentale plutôt que sa Capacité de Combat. Un coup réussi inflige 1d10 points de dégâts pénétrants, +2 points de dégâts supplémentaires pour chaque point de votre bonus de Force Mentale. De plus, cette lame possède une pénétration égale à deux fois votre bonus de Force Mentale.

Poussée

Seuil psychique : 13
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 10 m

Vous amalgamez une boule d'énergie télékinétique, avant de la diriger contre une cible (et une seule) située à portée. Effectuez un test opposé, en confrontant votre Force Mentale à la Force de votre adversaire. En cas de réussite, votre adversaire est jeté au sol. Chaque degré de réussite lui inflige également 1 niveau de Fatigue.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez étendre de 10 mètres la portée du pouvoir ou bénéficier d'un bonus de +10 au test de Force Mentale opposé.

Projectile de force

Seuil psychique : 13
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 10 m x bonus de Force Mentale

Utilisez ce pouvoir pour tirer une manifestation tangible de force mentale sur un adversaire. Pour toucher votre cible, effectuez un test de Force Mentale. En cas de réussite, votre attaque inflige 1d10 points de dégâts d'impact, +1 point de dégâts par point de votre bonus de Force Mentale.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous infligez 1 point de dégâts d'impact supplémentaire.

Rafale de force

Seuil psychique : 21
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : non
Portée : 10 m x bonus de Force Mentale

Ce pouvoir fonctionne comme un Projectile de force, à ceci près que vous engendrez un projectile pour chaque point de votre bonus de Force Mentale. L'emploi de ce pouvoir vous permet de tirer tous ces projectiles en même temps.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous générez un projectile supplémentaire.

Télékinésie

Seuil psychique : 11
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : 10 m

La télékinésie est la faculté à employer la force de son esprit pour déplacer les objets inanimés. Vous pouvez soulever ou déplacer tout objet situé à portée dont le poids n'excède pas 5 kilos x votre bonus de Force Mentale, et le déplacer lentement, n'importe où à portée. Ce pouvoir ne peut pas affecter les créatures vivantes, et vous ne pouvez pas porter d'attaques avec les objets que vous manipulez ainsi. Une fois que vous cessez de vous concentrer sur l'objet, il redescend lentement vers le sol.

Télékinésie de précision

Seuil psychique : 23
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : 10 m

Si Télékinésie est un marteau-pilon, Télékinésie de précision est un scalpel. Ce pouvoir vous permet d'obtenir des effets bien plus subtils grâce à la force télékinétique. Employé à son niveau le plus basique, il permet de tirer la goupille d'une grenade, de presser un bouton, d'enclencher un interrupteur, de défaire un verrou et de diriger de manière fatale de petits projectiles ; en bref, ce pouvoir permet d'interagir avec les objets comme si vous pouviez les manipuler véritablement. Dans toute situation où une tâche appellerait un test de caractéristique, substituez-y la valeur de votre Force Mentale.

157-180-Chapitre 6.indd 177 29/08/08 14:25:28

Télépathie

La discipline de la télépathie permet à qui la pratique de contacter ou de contrôler autrui par l'esprit. De l'asservissement mental pur et simple aux effets de persuasion plus subtils, les télépathes peuvent modeler les pensées d'autrui à leur convenance. Malgré leurs facultés, ces psykers développent une tendance à la dépression et à la misanthropie : ils ne décèlent que trop facilement les pensées fétides et les émotions nauséabondes que suppure l'esprit, et ne se font plus aucune illusion quant à la noblesse d'âme de quiconque. Tandis que leur potentiel s'accroît, de nombreux télépathes deviennent incapables de fermer leurs pensées au murmure constant de celles des autres, en conséquence de quoi beaucoup développent une agoraphobie prononcée. Parallèlement à cette gêne constante, les télépathes font face à un autre danger : en s'immergeant dans l'esprit de quelqu'un, ils en conservent souvent certains traits de personnalité, certaines croyances folles, voire une part de corruption psychique. Un télépathe peut se perdre lui-même et ne devenir guère plus qu'un reflet de ceux qui l'entourent, une figure tragique chez laquelle ne subsistent que des souvenirs effacés de l'individu qu'il fut. De tels télépathes reçoivent parfois à leur demande un lavage de cerveau et sont réassignés d'une autre manière au service de l'Imperium.

Disparition

Seuil psychique : 14
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : 20 m

Vous effacez votre présence de l'esprit des autres. Ce pouvoir constitue plus qu'une simple « invisibilité » : les cibles ayant été affectées avec succès ne peuvent plus vous percevoir d'aucune manière. Bien qu'elles puissent suspecter que quelqu'un d'autre se trouve avec elles, elles ne peuvent que réagir aux effets de vos actes. Sous l'effet de ce pouvoir, vous pouvez par exemple décocher un coup de poing à un garde ; ce dernier saura que « quelque chose » l'a frappé, et fera certainement de son mieux pour déterminer la source de l'attaque dans l'espoir d'éviter un second coup, mais durant ses recherches, il regardera droit à travers vous.

Lorsque vous utilisez ce pouvoir, choisissez un nombre de cibles situées à portée égal à votre bonus de Force Mentale. Chacune doit réussir un test de Force Mentale ou ne peut plus vous percevoir tant que ce pouvoir reste actif. Cette impossibilité de vous repérer signifie qu'elles ne peuvent pas vous attaquer directement : elles ne peuvent pas vous voir, vous entendre, vous sentir ou percevoir votre présence de quelque façon que ce soit.

Étrangement, ce pouvoir n'a pas d'effet sur les créatures ayant une Intelligence de 10 ou moins.

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez affecter une cible supplémentaire, ou imposer à l'une des cibles un malus de –10 au test de Force Mentale qu'elle effectue pour résister à ce pouvoir.

Domination

Seuil psychique : 24
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : 8 m

Cette capacité télépathique, l'une des plus renommées, vous permet de déployer votre esprit pour prendre le contrôle du corps d'autrui. Effectuez un test en confrontant votre Force Mentale à celle de votre adversaire. En cas de réussite, vous contrôlez comme une marionnette le corps de la cible. Tant que ce pouvoir reste actif, vous pouvez diviser vos actions entre vous-même et votre cible : à votre tour, vous pouvez par exemple consacrer une demi-action à tirer au pistolet laser, et utiliser votre autre demi-action pour ordonner à votre pantin de tirer au bolter sur l'ork. La cible sous contrôle se sert de ses propres caractéristiques, mais subit un malus de –10 à tous ses tests. Toute action qui pourrait s'avérer suicidaire accorde à la cible un nouveau test de Force Mentale pour essayer de se défaire de votre emprise.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous bénéficiez d'un bonus de +10 au test de Force Mentale opposé.

Examen mental

Seuil psychique : 23
Temps de focalisation : action étendue
Prolongeable : non
Portée : contact

Vous parvenez à lire l'esprit de votre cible et à sonder tous les secrets qu'il recèle. Pour que ce pouvoir fonctionne, vous devez toucher votre cible, ce qui, à moins d'employer une méthode particulière, vous oblige à réussir un test de Capacité de Combat. Si vous parvenez à la toucher, vous pouvez déclencher un affrontement de vos deux consciences, afin de faire tomber ses barrières mentales et de découvrir toutes sortes d'informations.

Un Examen mental complet est un procédé long, qui s'étend sur 5 rounds. À chacun de ces rounds, le psyker et sa cible

Table 6-9 : Pouvoirs de télépathie

Nom	Seuil	Temps de focalisation	Prolongeable
Disparition	14	½ AC	Oui
Domination	24	½ AC	Oui
Examen mental	23	Action étendue	Non
Hurlement psychique	18	½ AC	Non
Impulsion	17	½ AC	Non
Inspiration	9	½ AC	Oui
Maître des bêtes	13	½ AC	Oui
Projection	21	1 AC	Oui
Télépathie	11	1 AG	Oui
Terreur	13	½ AC	Non

157-180-Chapitre 6.indd 178 29/08/08 14:25:33

Comme une seconde nature

La télépathie est un acte intime, plus personnel en un sens que toute autre communion des corps. Se glisser dans une conscience étrangère est une tâche perturbante, car il n'existe pas deux esprits semblables, et un télépathe ne peut jamais savoir ce qu'il découvrira dans la psyché d'autrui. Les cibles non consentantes d'actes télépathiques conçoivent souvent pour l'intrus une exécration profonde, qui dans certains cas amène à la haine forcenée.

Outre qu'il se fasse rapidement des ennemis, le télépathe risque la contamination mentale lorsqu'il pénètre un esprit : il n'est que trop facile d'adopter les traits d'autres personnalités, ou pire encore, d'être infecté par les miasmes putrides de leur folie. Les psykers dont les pouvoirs amènent une promiscuité semblable voient souvent leur personnalité d'origine s'altérer, ou s'éroder totalement, au contact continu de celle des autres. C'est un triste sort que connaissent ces âmes perdues, mais pire encore que cette perte de leur moi profond est le destin des télépathes infiltrant par hasard des âmes sombres et corrompues. Le Chaos n'est que trop prompt à exploiter la passerelle mentale que le télépathe établit entre lui et sa cible. Si un psyker utilise un pouvoir télépathique sur une cible possédant deux fois plus de points de Folie ou de Corruption que lui, il doit effectuer un test de Force Mentale. En cas d'échec, cette expérience le fait contracter une forme ou une autre de contamination psychique. La contamination psychique inflige au psyker 1d10 points de Folie ou de Corruption, selon ce qui a causé en premier lieu cette contamination. Si les points de Corruption et de Folie de la cible sont tous les deux supérieurs ou égaux au double de ceux du psyker, ce dernier doit effectuer un second test de Force Mentale, un échec lui faisant 1d10 autres points de Folie ou de Corruption.

effectuent un test de Force Mentale opposé. En cas de réussite du télépathe, celui-ci pénètre un peu plus loin dans la psyché de sa cible. Une réussite de la cible indique que celle-ci parvient à chasser le psyker de son esprit, et l'Examen mental prend fin.

À chaque tour où l'Examen mental se poursuit, le psyker découvre les informations suivantes :

Round 1 (contact)

Informations : le psyker entre en jonction avec l'esprit de la cible, apprend des données basiques comme son nom, son humeur, son nombre de points de Folie, son état physique et autres informations du genre.

Round 2 (pensées superficielles)

Informations : le psyker explore les pensées qui occupent les strates supérieures de l'esprit du sujet, comme son opinion au sujet du psyker, ses craintes immédiates, ses mensonges conscients. Il découvre un lieu, un objet, un événement ou une personne qui compte pour la cible (un être aimé, un endroit habité, un précieux héritage, son initiation à un culte, etc.) ; seules les émotions associées apparaissent, pas la raison de cette importance. Il peut également discerner le nombre de points de Corruption du personnage.

Round 3 (mémoire à court terme)

Informations : le psyker peut compulser les souvenirs de la cible concernant les 12 heures précédentes, et découvre deux autres lieux, objets, événements ou personnes d'importance. À nouveau, la raison de cette importance n'est pas manifeste, seules le sont les émotions associées. Le psyker peut également dénicher des mots de passe simples et des habitudes routinières (exemple : le code d'entrée d'un bloc d'habitation, des chemins empruntés pour se rendre au travail, des cryptogrammes d'identité bancaire, ou des talents, compétences et caractéristiques fréquemment utilisés).

Round 4 (subconscient)

Informations : le psyker peut comprendre dans le détail pourquoi les lieux, objets, événements ou personnes déjà entrevus sont importants pour la cible, et quels liens les unissent les uns aux autres. Il discerne les croyances, motivations et buts personnels du sujet, ainsi que son réseau de contacts immédiats. Des codes chiffrés plus compliqués peuvent être soutirés à l'esprit de la cible, et le psyker sait quels furent les moments clés de sa vie à chaque période (petite enfance, adolescence, âge adulte, etc.).

Round 5 (âme mise à nu)

Informations : le psyker peut puiser à volonté dans l'esprit de la cible. Toute information qui s'y trouve est à sa merci.

Un psyker peut tenter de procéder à un Examen mental en secret ; il subit dans ce cas un malus de –10 aux tests de Force Mentale opposés. S'il parvient à effectuer son Examen mental, la cible ressent un étrange mal-être, mais n'est pas consciente que son esprit est en train d'être sondé.

Si le psyker ne procède pas en secret, la cible a pleinement conscience que sa psyché subit une attaque mentale. Elle peut alors tenter de briser le contact physique, ou répondre par la violence.

Hurlement psychique

Seuil psychique : 18
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 10 m

Le volume d'une voix est limité par les capacités vocales de l'énonciateur et auditives de celui qui écoute. Les esprits ne connaissent pas de telles limites. Grâce à ce pouvoir, vous focalisez votre esprit afin de projeter une vague d'énergie hurlante ayant pour but d'accabler les systèmes nerveux de plusieurs cibles et de les faire sombrer dans l'inconscience. Toutes les créatures que vous spécifiez situées à portée doivent réussir un test de Force Mentale sous peine d'encaisser un nombre de niveaux de Fatigue égal à votre bonus de Force Mentale.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous pouvez étendre de 10 mètres la portée de ce pouvoir.

Impulsion

Seuil psychique : 17
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 8 m

Impulsion, l'une des « entourloupes psychiques » les plus directes des télépathes, permet de forcer d'autres personnages à agir brièvement contre leur volonté. Ce pouvoir est très polyvalent et ses effets peuvent être subtils ou très directs. Lorsque vous l'utilisez, effectuez un test opposé en confrontant votre Force Mentale à celle de votre adversaire. En cas de réussite, la cible doit obéir à un ordre : l'ordre donné doit être simple, et doit pouvoir être accompli en un seul round. Des actions telles que « fuis », « attaque cette cible » ou « danse la gigue » constituent des ordres valides. Si l'ordre implique des conséquences suicidaires, la cible bénéficie d'un bonus de +20 au test de Force Mentale opposé.

Surpuissance : pour chaque tranche de 10 points obtenus au-dessus du seuil psychique, vous bénéficiez d'un bonus de +10 au test de Force Mentale opposé.

157-180-Chapitre 6.indd 179 29/08/08 14:25:38

Inspiration

Seuil psychique : 9
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : 6 m

Vous stimulez vos compagnons en projetant dans leur esprit des images de bravoure, et en atténuant divers stimuli émotionnels négatifs, ce qui leur permet de se défaire rapidement de leurs craintes et de leurs doutes. Un nombre de cibles égal à votre bonus de Force Mentale surmonte immédiatement les effets de Peur et d'effroi : elles demeurent immunisées contre leurs effets aussi longtemps qu'elles restent à portée et que le pouvoir est actif. Une telle propagande psychique est fréquemment employée dans la Garde Impériale.

Maître des bêtes

Seuil psychique : 13
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : oui
Portée : 8 m

Vous étendez vos pensées vers les animaux, en devenant capable de percevoir leurs émotions et d'établir une forme de communication rudimentaire ; la relative simplicité de leur esprit vous permet de totalement les dominer. Les animaux affectés doivent obéir à vos moindres injonctions. Lorsque vous utilisez ce pouvoir, choisissez un animal à portée. À chaque round où ce pouvoir reste actif, vous pouvez recourir à une réaction pour donner un ordre à l'animal. L'ordre doit être simple, comme « viens », « fuis », « protège », « attaque », etc. L'animal obéit à cet ordre du mieux possible. S'il se sent menacé, ou si l'ordre qui lui est donné est contre sa nature, il a droit à un test de Force Mentale pour échapper à votre contrôle. En cas de succès, la façon dont il agit ensuite dépend du traitement que vous lui avez réservé.

Projection

Seuil psychique : 21
Temps de focalisation : action complète
Prolongeable : oui
Portée : utilisateur

Vous parvenez à désincarner votre esprit afin de pouvoir en atteindre d'autres depuis une plus grande distance. Pour cela, vous projetez une incarnation mentale de vous-même, laquelle peut prendre la forme que vous désirez. Cette projection peut voyager à grande vitesse (littéralement à la vitesse de la pensée), mais cela n'est pas sans danger, car les créatures nées de l'Immaterium et les autres psykers peuvent l'attaquer directement. L'utilisation de ce pouvoir vous rend parfaitement inconscient de ce qui arrive à votre corps, mais il vous permet de communiquer avec n'importe quel être que vous connaissez bien (comme un compagnon, ou votre inquisiteur) se trouvant à l'intérieur du même système solaire. Les cibles récalcitrantes, ou celles qui n'aiment pas que d'autres personnes viennent envahir leur esprit, peuvent effectuer un test de Force Mentale opposé contre le psyker pour le forcer à regagner son corps. Lorsque vous employez ce pouvoir, votre corps continue de fonctionner comme s'il était inconscient.

Télépathie

Seuil psychique : 11
Temps de focalisation : action gratuite
Prolongeable : oui
Portée : 1 km x bonus de Force Mentale

Vous communiquez en projetant vos pensées dans l'esprit des autres. Vous pouvez choisir d'adresser un message à une ou plusieurs personnes parmi un groupe donné, ce qui est qualifié « d'envoi placé », ou de transmettre vos pensées à tous ceux qui se trouvent à portée, ce qui est une « diffusion large ».

Terreur

Seuil psychique : 13
Temps de focalisation : demi-action
Prolongeable : non
Portée : 8 m

Vous identifiez le pire cauchemar d'une personne pour le projeter directement dans son esprit, ce qui pour effet de la faire fuir en hurlant. Vous pouvez affecter un nombre de cibles situées à portée égal à votre bonus de Force Mentale. Chaque cible doit réussir un test de Force Mentale ou effectuer un jet sur la table de choc (cf. **page 231**).

Surpuissance : pour chaque tranche de 5 points obtenus au-dessus du seuil psychique, les cibles ajoutent +10 au jet qu'elles effectuent sur la table de choc.

157-180-Chapitre 6.indd 180 29/08/08 14:25:40

VII

Règles du Jeu

Tests

•

Le rôle du destin

•

Investigation

•

Combat

•

Blessures

•

Dégâts et guérison

•

Déplacements

•

Soulever et se déplacer

•

Éclairage

•

Voler

181-216-Chapitre 7.indd 181 29/08/08 14:27:05

Chapitre VII : Règles du jeu

« Vous avez été choisis pour servir l'Empereur-Dieu de l'Humanité au prix de votre vie si nécessaire ! Mais avant même que vous ne soyez dignes de L'honorer en mourant à Son service, il y a certaines choses que vous devez savoir… »

— Inquisiteur Saffena Sengir, Ordo Xenos

Au service de la Sainte Inquisition, les acolytes sont amenés à accomplir toutes sortes de tâches, qu'il s'agisse de débusquer les hérétiques, de voyager à travers le Warp ou de combattre les nombreux ennemis de l'humanité. Pour ce faire, ils doivent utiliser leurs compétences et leurs capacités. Maintenant que vous avez créé votre personnage, ce chapitre vous présente tout ce que peut faire votre acolyte au service de l'Empereur-Dieu.

Tests

« La seule chose à craindre, c'est l'échec. »

— Maître de guerre Slaydo

Lorsque votre acolyte part à l'aventure, explore des mondes étranges et débusque les traîtres, il entreprend toutes sortes d'actions. Tirer au moyen d'un fusil laser, escalader une falaise, éviter l'épée énergétique d'un hérétique ; voilà quelques exemples de situations auxquelles il sera confronté au service d'un inquisiteur. Vous pourriez vous contenter de dire que certaines choses sont possibles et d'autres pas, mais Dark Heresy s'appuie sur un système de jeu permettant de résoudre tous les défis que doivent surmonter les personnages.

Pour déterminer le succès ou l'échec d'une action, on a recours à ce que l'on appelle communément un « test ». Dès qu'une action, une tâche ou un effort risque d'avoir des conséquences dramatiques (que cela affecte le déroulement de l'histoire, la santé de votre personnage, etc.), on doit effectuer un test. Pour ce faire, on lance 1d100. Reportez-vous à l'encart **Comprendre les jets de dés**, **page 9**, pour plus de détails. Maintenant, comparez le résultat obtenu à la caractéristique qui décrit le mieux l'action entreprise. S'il est inférieur ou égal à cette caractéristique, vous avez réussi. S'il est supérieur, l'action est un échec.

Si le résultat du d100 est supérieur à la caractéristique, c'est un échec.
Si le résultat du d100 est inférieur ou égal à la caractéristique, c'est un succès.

Tests de compétence

Le type de test le plus répandu est certainement le test de compétence. Chaque compétence (cf. **Chapitre III : Compétences**) est associée à une caractéristique précise. Par exemple, la compétence Esquive est liée à la caractéristique Agilité. Quand vous souhaitez utiliser une compétence (une fois encore, dans le cadre d'une action dont les conséquences risquent d'avoir un effet retentissant), effectuez un test de compétence en lançant 1d100 comme décrit ci-dessus.

Exemple

Drake, un Vétéran doté d'une valeur d'Agilité de 34, combat un dangereux ruchard. Ce dernier l'attaque et le touche à l'aide d'une barre à mine. Drake dispose de la compétence Esquive et tente de s'écarter. Le joueur qui l'interprète effectue un test d'Esquive et obtient un résultat de 42 sur le d100. Comme ce nombre est supérieur à sa caractéristique d'Agilité, le malheureux échoue et l'arme du malfrat le frappe de plein fouet.

Parfois, on peut effectuer un test de compétence même si l'on ne dispose pas de la compétence requise. Vous ne pouvez réaliser ce genre de test que si la compétence en question est une compétence de base. Les compétences avancées nécessitent une formation et de l'expérience. Si vous n'avez pas une compétence avancée, vous ne pouvez même pas tenter de l'utiliser.

Quand vous effectuez un test avec une compétence de base que vous ne possédez pas, vous lancez normalement les dés, mais divisez la caractéristique correspondante par deux (en arrondissant à l'entier supérieur).

181-216-Chapitre 7.indd 182 29/08/08 14:27:11

Bien des talents (cf. **Chapitre IV : Talents**) permettent d'accroître vos chances de succès, tout comme la maîtrise de compétence (cf. **page 98**). Par exemple, Talentueux confère un bonus de +10 aux tests de compétence effectués avec une compétence précise.

Exemple

Voulant soigner une vilaine bosse qu'il a sur le crâne, Drake tente de négocier le prix d'un médikit vendu par un marchand local de la ruche. Il n'a pas la compétence Marchandage, mais cette dernière est une compétence de base, si bien qu'il peut tenter sa chance malgré tout. Drake a une valeur de Sociabilité de 34, mais il la réduit de moitié puisqu'il n'a pas la compétence. Il doit donc obtenir un résultat inférieur ou égal à 17 (34/2=17) pour faire baisser le prix de la marchandise. Drake obtient un 15 : il a réussi ! Il arrive à convaincre le marchand de baisser son prix.

TESTS DE CARACTÉRISTIQUE

Parfois, on veut entreprendre une action qui ne relève d'aucune compétence, comme enfoncer une porte d'un coup de pied ou d'épaule. Dans ce cas, on effectue un test de caractéristique, qui fonctionne sur le même principe qu'un test de compétence. Le MJ détermine la caractéristique qui convient à la tâche entreprise. Ensuite, lancez 1d100 et comparez le résultat à la caractéristique. Comme dans le cas d'un test de compétence, le test est un succès si le résultat est inférieur ou égal à la caractéristique, et un échec s'il est supérieur.

Exemple

Kiera, Assassin du culte de la mort, traverse au pas de course un étroit portique surplombant l'astroport sous une pluie battante. Le portique est vraiment étroit et très glissant, mais avec l'Alliance Écarlate aux trousses, Kiera n'envisage pas de ralentir son allure. Le MJ lui demande un test d'Agilité. L'Agilité de Kiera est de 37. Elle lance les dés et obtient 26, ce qui lui suffit pour traverser le portique sans accident, maintenant ses ennemis à distance.

Utilisation des caractéristiques

Pour toutes les actions qui ne sont pas couvertes par des compétences, ayez toujours recours à des tests de caractéristique. Reportez-vous à la **Table 7–1 : tests de caractéristique** pour des exemples de tests courants.

Bonus de caractéristique

À l'exception de Capacité de Combat et de Capacité de Tir, toutes les caractéristiques ont un bonus qui leur est associé. Le bonus d'une caractéristique est égal au chiffre des dizaines de sa valeur. Par exemple, Jonas a 45 en Endurance ; son bonus d'Endurance est donc de 4. Adriel a 36 en Perception ; son bonus de Perception est de 3. Étant donné que ces bonus sont déterminés par les caractéristiques, ils peuvent croître ou décroître durant l'aventure. Quand une caractéristique subit un malus, cette réduction se répercute sur le bonus qui lui est lié.

Exemple

Drake, qui a 45 en Endurance, a été empoisonné et subit un malus de –10 aux tests d'Endurance. Cela signifie que l'on considère que son Endurance s'élève à 35. Par conséquent, tant qu'il subit ce malus, son bonus d'Endurance est de 3 seulement.

Utilisation des bonus de caractéristique

Les bonus de caractéristique ont plusieurs utilités. Généralement, on les ajoute au résultat d'un jet de dés pour le modifier. Par exemple, pour déterminer les dégâts infligés par une attaque portée à l'aide d'un gourdin, on lance 1d10 auquel on ajoute votre bonus de Force (1d10+BF).

Table 7-2 : Bonus de caractéristique

Difficulté	Modificateur au test
Bonus de Force	Utilisé pour calculer les dégâts des attaques au corps à corps.
Bonus d'Endurance	Utilisé pour résister aux dégâts subis au combat.
Bonus d'Agilité	Utilisé pour déterminer l'Initiative.
Bonus d'Intelligence	Utilisé avec certaines compétences, comme Medicae.
Bonus de Perception	Utilisé avec certaines compétences, comme Psyniscience.
Bonus de Force Mentale	Utilisé avec concentration psychique pour manifester des pouvoirs psychiques.
Bonus de Sociabilité	Utilisé pour s'entretenir avec autrui.

Parfois, on vous demandera d'ajouter ou de retrancher un nombre d'un bonus de caractéristique avant de l'appliquer au résultat. Par exemple, pour déterminer les dégâts infligés par une attaque au marteau, lancez 1d10 et ajoutez-y votre bonus de Force moins un (1d10+BF–1).

Table 7-1 : tests de caractéristique

Caractéristique	Exemples de tests
Capacité de Combat	Effectuer une attaque à l'aide d'une arme de corps à corps.
Capacité de Tir	Effectuer une attaque à l'aide d'une arme à distance.
Force	Tordre des barreaux, enfoncer une porte, renverser un grox.
Endurance	Résister aux poisons et aux maladies, supporter des températures extrêmes, ignorer la faim, résister aux mutations.
Agilité	Déterminer l'Initiative, garder l'équilibre sur une surface étroite, se déplacer en terrain traître.
Intelligence	Se souvenir d'un détail important, identifier un visage familier, résoudre une énigme.
Perception	Remarquer un ennemi caché, localiser une porte secrète, apprécier l'attitude d'un individu.
Force Mentale	Résister à un pouvoir psychique, à la torture ou à la Peur.
Sociabilité	Faire bonne impression, séduire une cible, obtenir une faveur de quelqu'un.

181-216-Chapitre 7.indd 183 29/08/08 14:27:17

De plus, les bonus de caractéristique servent à départager les joueurs en cas d'égalité (cf. **Tests de compétence opposés**, ci-après, pour plus de détails).

« L'humanité est sur le fil du rasoir. D'un côté s'étend un monde investi d'un pouvoir défiant l'imagination, et de l'autre, les ténèbres, la mort et la damnation éternelle. Seuls ceux qui suivent la lumière de l'Empereur pourront sauver leur âme. »

Degrés de réussite et d'échec

Pour la plupart des tests, il suffit de savoir si on a réussi ou échoué. Cependant, il est parfois utile de connaître son degré de réussite… ou d'échec. C'est d'autant plus vrai en ce qui concerne les compétences sociales comme Charisme et Enquête, car cela donne des indications au MJ pour déterminer le comportement de ses personnages non joueurs (PNJ) et la quantité d'informations obtenue.

Déterminer le degré de réussite ou d'échec est une opération simple. Il suffit de faire la différence entre le résultat du jet de dés et votre valeur de caractéristique. Pour chaque tranche de 10 points vous séparant de votre valeur de caractéristique, vous bénéficiez d'un degré de réussite si le test est couronné de succès, et d'un degré d'échec s'il est raté. Votre MJ vous préviendra si le degré de réussite ou d'échec est important dans le cadre d'un test précis.

Exemple

Le père Horst se vante, en exagérant quelque peu, de ses prouesses en matière de lutte contre les mutants impies. Il effectue un test de Duperie. Comme il s'agit d'une compétence basée sur la Sociabilité, le père Horst doit obtenir un résultat inférieur à cette caractéristique pour réussir à convaincre les abbés-instructeurs que ses exploits « étaient dignes des héros impériaux d'antan ». Horst obtient un résultat de 12 alors qu'il a 44 en Sociabilité. Il a non seulement réussi, mais aussi obtenu 3 degrés de réussite (44-12=32). Les abbés-instructeurs gobent son histoire et décident qu'au titre de héros, il serait plus judicieux d'envoyer Horst sur le front d'une guerre locale.

Tests étendus

Certaines tâches sont compliquées et prennent beaucoup de temps. Dans ce cas, le MJ peut décider que l'accomplissement de l'action nécessite plus d'un test de compétence réussi. On parle alors de test étendu. Généralement, la description de la compétence en question indique à quel moment un test étendu est nécessaire, mais le MJ peut ajuster le temps représenté par chaque test selon la tâche entreprise.

Tests de compétence opposés

Parfois, on doit opposer une compétence à celle d'un adversaire. On parle alors de test de compétence opposé. Par exemple, si vous essayez de vous dissimuler aux yeux d'un garde impérial, vous utilisez votre compétence Dissimulation tandis que votre adversaire tente de vous trouver avec sa compétence Vigilance. Dans ce genre de situation, les deux adversaires effectuent un test de compétence. Celui qui réussit son test l'emporte. Si les deux personnages réussissent leur test, celui qui obtient le plus grand nombre de degrés de réussite l'emporte. S'ils ont obtenu le même nombre de degrés de réussite, celui qui dispose du bonus de caractéristique le plus élevé l'emporte. Enfin, s'ils ont le même bonus, c'est le plus petit résultat obtenu aux dés qui l'emporte.

Si tous deux échouent, le MJ a le choix entre deux alternatives : personne n'a l'avantage et rien ne se produit, ou les deux personnages relancent les dés jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

Exemple

Après avoir semé l'Alliance Écarlate au portique, Kiera tente maintenant de s'infiltrer discrètement dans l'astroport au nez et à la barbe des sentinelles. Le MJ lui impose un test de Déplacement silencieux, qu'il oppose à un test de Perception de la sentinelle. Le joueur et le MJ lancent tous deux les dés. Kiera doit obtenir moins de 37 et la sentinelle moins de 30. Kiera obtient 24 et réussit donc. Le MJ obtient 28 ; la sentinelle a elle aussi réussi son test. Kiera a obtenu 13 points de moins que le nombre requis, tandis que la sentinelle n'a qu'une marge de 2. Comme Kiera a le plus grand nombre de degrés de réussite, elle parvient à passer en douce et disparaît dans la nuit.

Les circonstances

Tous les tests de compétence ne sont pas identiques. Enjamber une clôture est facile, mais escalader une falaise est bien plus compliqué. Le MJ affecte donc les tests de compétence ou de caractéristique de bonus ou de malus selon les circonstances. Si les aventures vendues dans le commerce indiquent ces modificateurs au MJ, il existe bien des cas où l'intéressé devra improviser. Ce type de jugement fait partie intégrante du rôle du meneur de jeu.

Avant chaque test, le MJ doit décider de la difficulté et consulter la **Table 7–3 : difficulté des tests** pour trouver le modificateur adéquat. Le MJ peut choisir d'assigner des bonus ou des malus plus importants que ceux indiqués sur la table, mais il ne devrait le faire que dans des situations exceptionnelles. Il est recommandé d'attribuer les modificateurs par tranche de 10 points pour faciliter les calculs. Toutefois, dans un souci de précision, il pourra attribuer des modificateurs par tranche de 5 points.

Exemple

Vos, un guerrier sauvage, tente de retrouver la piste d'un grox indiscipliné qu'il traque. Il effectue un test de Pistage. Dans des circonstances ordinaires, ses chances de succès seraient tout simplement égales à sa valeur d'Intelligence. Toutefois, le MJ décide que la pluie de la nuit dernière a effacé la plupart des traces. Il estime que la tâche est Très difficile et impose un malus de –30 au test de compétence de Vos. Son Intelligence étant de 41, avec ce malus, il lui faut obtenir un résultat inférieur ou égal à 11 (41–30=11) pour réussir. Vos obtient 35 ; en temps normal, cela aurait été un succès, mais dans ce cas précis, la pluie l'a trompé et le test a échoué. Pire encore, comme Vos a raté son test de plus de 20 points, le MJ décide qu'il se perd pendant 1d5 heures.

181-216-Chapitre 7.indd 184 29/08/08 14:27:23

Entraide

Dans certaines situations, plusieurs personnages qui travaillent de concert ont plus de chances de mener à bien leur tâche qu'un individu isolé. Avec la permission du MJ, un acolyte peut en aider un autre qui effectue un test. Dans ce cas, le PJ qui a le plus de chances de succès lance les dés. Chaque personnage qui l'aide réduit la difficulté d'un cran. Si le test est réussi, l'acolyte qui a lancé les dés gagne 1 degré de réussite supplémentaire.

Table 7-3 : difficulté des tests

Difficulté	Modificateur au test
Très facile	+30
Facile	+20
Assez facile	+10
Moyenne	+0
Assez difficile	–10
Difficile	–20
Très difficile	–30

Limites de l'entraide

Les personnages peuvent s'entraider pour la plupart des tâches, mais en respectant certaines limites.

- Pour pouvoir s'entraider, les deux personnages doivent disposer de la compétence liée au test.
- Le personnage qui apporte son aide doit être adjacent à celui qui effectue le test.
- On ne peut apporter son aide à une réaction ou action gratuite.
- On ne peut aider un personnage dans le cadre d'un test visant à résister à la maladie, au poison, à la Peur, aux dangers ou à tout autre élément que le MJ estime inopportun.
- Deux personnages au maximum peuvent en aider un troisième.

Exemple

Hannah et Boris fouillent une pièce. Le MJ déclare qu'un test de Fouille Moyen (+0) est nécessaire et Boris décide d'aider Hannah plutôt que de chercher dans son coin. Comme Boris l'aide, la difficulté devient Assez facile (+10). Si Hannah, qui a la plus haute valeur de Perception, réussit son test, elle obtient 1 degré de réussite supplémentaire grâce à l'aide de son camarade.

Le rôle du destin

« Il n'y a pas de destin, simplement la main de l'Empereur. »
— Catéchisme de la fondation, 104e Gunmetallicus

Tous les PJ commencent le jeu avec un certain nombre de points de Destin, déterminé à la création de chaque personnage. Ces points de Destin sont ce qui distingue les acolytes du commun des mortels au sein de l'Imperium. Les PJ sont destinés à de grandes choses et l'Empereur les a désignés comme ses élus. Si leur sort ultime reste une énigme, et si l'on n'a aucune garantie qu'il sera glorieux, enrichissant ou plaisant, ils sont au-dessus de la masse.

Utilisation des points de Destin

Les points de Destin vous permettent de faire tourner la roue de la chance à votre avantage, d'atteindre votre cible avec votre tir de bolter alors que vous auriez dû la manquer, ou de décrypter le code de sécurité pour vous enfuir à temps. Grâce à ces coups de pouce du destin, vous pouvez prendre un peu plus de risques, ce qui accélère le rythme du jeu et le rend bien plus excitant.

Ceci dit, votre réserve de points de Destin est limitée et dès que vous en utilisez un, il est perdu. Ne les employez donc pas à la légère. Les points de Destin sont restaurés au début de la session de jeu suivante. Utiliser un point de Destin permet à un personnage d'effectuer l'une des actions suivantes :

- Relancer les dés pour un test qui a échoué. On doit cependant conserver le nouveau résultat obtenu.
- Agir comme s'il avait obtenu un 10 à l'Initiative.
- Ajouter 1 degré de réussite supplémentaire à un test.
- Récupérer instantanément 1d5 points de Blessures.
- Récupérer instantanément quand il est assommé.

Dépense des points de Destin

Parfois, relancer les dés ou obtenir 1 degré de réussite supplémentaire ne suffit pas à sauver la vie d'un personnage. Dans ce genre de situation, le joueur peut choisir de dépenser (et non d'utiliser) un point de Destin, réduisant à jamais sa réserve de points de Destin. Ce faisant, au lieu de trépasser, le personnage survit, mais de justesse. Par exemple, s'il a été atteint par un tir de canon laser et a reçu un coup critique qui aurait dû le tuer, il subira « simplement » une blessure atroce, sera affreusement brûlé et sombrera dans l'inconscience, à 0 point de Blessures. Dans les circonstances les plus extrêmes, comme quand l'acolyte est prisonnier d'un vaisseau spatial durant une implosion du réacteur warp, c'est au joueur et au MJ de décider ensemble comment le PJ parvient à s'en tirer.

Notez bien que vous pouvez dépenser un point de Destin même si vous avez déjà utilisé tous vos points de Destin pour la session de jeu. Cela signifie juste qu'au début de la prochaine partie, quand vos points seront restaurés, vous aurez 1 point de Destin de moins.

Gain de points de Destin supplémentaires

Comme les points de Destin sont plutôt rares, vous hésiterez peut-être à les dépenser de peur de ne plus pouvoir en gagner. Toutefois, à mesure que votre personnage entreprend des aventures, il pourra gagner des points de Destin supplémentaires pour remplacer ceux qu'il aura dépensés. Votre MJ peut vous accorder des points de Destin pour des actes d'héroïsme exceptionnels, les ruses les plus étonnantes ou une très bonne interprétation de votre personnage. Reportez-vous au **chapitre VIII : Le meneur de jeu** pour plus de détails.

« Le fou s'en remet à la chance, mais le sage s'en remet à l'Empereur. »

181-216-Chapitre 7.indd 185 29/08/08 14:27:29

Investigation

« La sagesse, c'est le début de la peur. »

— Maxime de l'Ordo Hereticus

L'investigation est bien sûr un autre des éléments clés de Dark Heresy. Au fil d'une aventure, vous passerez probablement beaucoup de temps à fouiller des bibliothèques poussiéreuses, à passer au peigne fin des textes interdits ou à converser avec des autochtones pour débusquer des hérétiques. Le **Chapitre III : Compétences** présente un certain nombre de compétences d'investigation comme Connaissances interdites, Connaissances scholastiques, Enquête, etc., qui vous aideront durant ces étapes.

Utilisation des compétences d'investigation

Dans bien des cas, c'est en remplissant certains objectifs que l'on obtient des preuves. Vous pouvez voyager vers une autre planète pour fouiller d'anciennes ruines xenos, avant de vous diriger vers une cité-ruche dans le but d'y trouver quelqu'un ayant des informations sur ce que vous en avez exhumé, pour finalement revenir à un monde-chapelle et y découvrir un prêtre corrompu dirigeant une secte vouée aux Sombres Puissances. Dans tous les cas, il s'agit de savoir où regarder, à qui parler et où aller une fois que vous avez l'information recherchée. Toutefois, il vous arrivera d'avoir à retrousser vos manches et de devoir creuser pour découvrir la vérité. Ces enquêtes pourront consister à découvrir l'histoire d'une planète interdite, à en apprendre plus sur un xenos ou à faire des recherches sur un personnage particulièrement célèbre de l'histoire de l'Imperium. Heureusement, toutes les compétences d'investigation fonctionnent de la même façon.

Tous les tests d'investigation nécessitent que le PJ ait accès à une compétence d'investigation. La difficulté du test dépend de la complexité des recherches, qui détermine également la durée de base nécessaire pour découvrir l'information voulue. En cas de succès au test, vous pouvez lancer 1d10 et ajouter le bonus de caractéristique approprié (découlant de la caractéristique utilisée pour le test). Ce total est le nombre d'heures que vous pouvez déduire de la durée requise pour découvrir l'information recherchée. En cas d'échec, vous n'avez pas progressé. 3 degrés d'échec ou plus indiquent que vous avez perdu du temps, ce qui ajoute 1d10 heures à la durée totale requise pour le test. Si vous échouez de 5 degrés ou plus, votre enquête est complètement stoppée et la complexité de l'information augmente de deux crans. Une fois que la durée est réduite à 0 ou moins, vous obtenez l'information disponible sur le sujet qui vous préoccupe.

La **Table 7–4 : investigation** présente une sélection d'exemples de difficultés, de temps et d'actions basés sur le niveau de secret des informations. Comme pour bien d'autres tests, vous pouvez bénéficier de l'aide d'autres PJ en respectant les limites indiquées dans le paragraphe consacré à l'entraide (cf. **Entraide, page 185**).

L'investigation ne devrait jamais être utilisée pour remplacer l'interprétation ou la participation aux aventures, mais simplement pour faciliter le travail des joueurs et permettre d'arriver au cœur du sujet.

Combat

« Un bon soldat obéit sans poser de question.
Un bon officier commande sans hésitation. »

— Tactica Imperialis

Ne vous y trompez pas ; l'Imperium est un endroit dangereux. Au fil de leurs investigations, de leurs explorations et de leurs voyages, les personnages rencontreront forcément des individus qui en voudront à leur vie. À moins qu'ils n'aient l'intention de passer leur temps à fuir leurs ennemis, il leur faudra donc se battre. Par conséquent, le combat peut devenir un élément primordial de vos parties de Dark Heresy. En vous familiarisant avec tous les aspects du combat, vous ne ferez qu'accroître vos chances de survie.

Les rounds, les tours de jeu et le temps

Pendant l'essentiel d'une partie de Dark Heresy, le MJ se contente de décrire la scène ou la situation et de demander aux joueurs comment leurs personnages réagissent. Le temps reste flexible et dépend des décisions que prend le MJ en fonction des choix des PJ. S'il est utile que le MJ ait une idée approximative du temps qui passe, il n'est pas indispensable de le décompter à la seconde près, ni même à la minute ou à l'heure. Il suffit de dire « qu'il faut environ une heure pour atteindre le vestibule spectral », ou « qu'après un quart d'heure de marche, vous tombez sur une navette Aquila qui s'est écrasée ». On parle alors de « temps de jeu » ou de « temps narratif ».

À l'opposé des lois relativement souples du temps narratif, il existe bien des situations où chaque seconde compte et où le MJ doit gérer précisément tout ce qui se passe. Il peut s'agir pour lui d'arbitrer un violent combat à l'épée, ou de mesurer la vitesse des acolytes lorsque ceux-ci poursuivent des cultistes en fuite dans les rues de Gunmetal City.

Durant ces moments où le temps est détaillé, le MJ doit découper l'action en rounds et en tours de jeu. Un round représente environ cinq secondes. Durant un round, chaque participant d'une rencontre

Table 7-4 : Investigation

Complexité	Difficulté	Modificateur	Exemple	Durée
Simple	Très facile	+30	Découvrir une rumeur connue de tous.	1 heure
Élémentaire	Facile	+20	Découvrir les grandes victoires d'un général.	6 heures
Compliquée	Assez facile	+10	Découvrir les états de service d'un général.	24 heures
Corsée	Moyenne	+0	Identifier un poison obscur.	72 heures
Pénible	Assez difficile	–10	Remonter à l'origine d'un esprit de la machine.	14 jours
Épineuse	Difficile	–20	Traduire un livre dans son intégralité.	1 mois
Hermétique	Très difficile	–30	Établir l'index d'une crypte de données	1d5 ans

181-216-Chapitre 7.indd 186 29/08/08 14:27:33

dispose d'un tour de jeu durant lequel il agit. Les tours de jeu de tous les personnages se chevauchent plus ou moins, si bien que les actions sont quasi simultanées durant le round. Le combat est la situation où les joueurs ont le plus de chances d'être confrontés au temps détaillé ou « temps de combat », mais c'est loin d'être la seule occasion où les rounds et les tours de jeu sont utilisés. Reportez-vous à la section **Déplacements**, **page 212** pour plus de détails.

Détail du Combat

Chaque personnage, y compris les PNJ, agit à son tour de jeu durant le round. Il est donc nécessaire de déterminer dans quel ordre se déroulent les actions. Quand le combat commence, suivez une à une les étapes ci-dessous :

Étape 1 : la surprise

Au début du combat, le MJ détermine si un ou plusieurs combattants sont surpris. Ceci ne concerne que le premier round, et ce n'est parfois même pas nécessaire. Les combattants surpris passent leur tour de jeu durant le premier round de combat. Ils sont pris au dépourvu et les adversaires bénéficient d'un round entier d'avance sur eux. Si personne n'est surpris, passez directement à l'étape 2.

Étape 2 : le jet d'Initiative

Au début du premier round, chaque combattant doit effectuer un jet d'Initiative. Tout le monde lance 1d10 et y ajoute son bonus d'Agilité (le chiffre des dizaines de sa valeur d'Agilité). Chacun conserve ce total durant tous les rounds du combat.

Étape 3 : l'ordre d'Initiative

Le MJ classe les valeurs d'Initiative, y compris celle des PNJ et des monstres, de la plus élevée à la plus basse. C'est l'ordre dans lequel les protagonistes agiront durant chaque round de combat.

Étape 4 : actions des personnages

En commençant par le participant ayant obtenu l'Initiative la plus élevée, chaque personnage effectue son tour de jeu. Durant son tour, un personnage peut accomplir une ou plusieurs actions. Une fois qu'il en a fini avec ses actions, le joueur suivant agit à son tour, etc.

Étape 5 : fin du round

Une fois que chaque combattant a agi à son tour de jeu, le round est terminé.

Étape 6 : répétition des étapes 4 et 5

Continuez à jouer les rounds successifs jusqu'à ce que le combat soit achevé ou jusqu'à ce que la situation ayant nécessité le passage du temps narratif au temps de combat soit résolue.

Surprise

Les règles de surprise ne concernent que le premier round d'un combat. C'est au MJ de décider si un ou plusieurs combattants sont surpris. Cela revient à dire que le MJ doit statuer objectivement, selon les circonstances et les actions des differents protagonistes. Avant de faire ce choix, le MJ doit cependant tenir compte des éléments suivants :

- *Est-ce que quelqu'un est caché ?* En utilisant avec succès la compétence Dissimulation avant le combat, certains personnages peuvent s'être cachés. Des adversaires extrêmement vigilants auront droit à un test de Perception opposé.
- *Est-ce que quelqu'un s'approche discrètement ?* En utilisant avec succès la compétence Déplacement silencieux avant le combat, certains personnages peuvent tendre une embuscade. Des adversaires extrêmement vigilants auront une fois encore droit à un test de Perception opposé.
- *Doit-on prendre en compte des circonstances particulières ?* Celles-ci peuvent être extrêmement variées, depuis une averse jusqu'à un moteur bruyant en passant par une explosion.
- *Les participants ont-ils une raison d'être distraits ?* Il est possible que quelque chose attire leur attention ailleurs. Par exemple, un cultiste peut être tellement concentré sur le sermon de son confesseur qu'il ne fera pas attention à ses assaillants.

C'est en gardant tout cela à l'esprit que le MJ doit déterminer quels combattants sont surpris. La plupart du temps, ce sont tous les membres d'un camp qui sont surpris, mais certains individus peuvent faire exception. Par exemple, des mutants peuvent facilement surprendre une unité de gardes impériaux inexpérimentés, mais pas leur commissaire à l'œil de lynx.

Si nul n'est surpris, le combat se déroule normalement. Les personnages surpris ne peuvent pas agir durant le premier round. Ils ne peuvent rien faire d'autre que de rester cloués sur place, tandis que leurs adversaires fondent sur eux, bénéficiant d'un bonus de +30 à leurs tests d'attaque durant le premier round seulement. Après le premier round, les personnages surpris reprennent leurs esprits et agissent normalement.

Exemple

Après s'être occupés d'un groupe de cultistes, Mordechaï et Drake continuent leur mission, mais c'est pour tomber dans une embuscade tendue par d'autres membres du Calice Barbelé. Le combat commence quand les cultistes tentent de tirer sur les acolytes depuis leur cachette. Le MJ décide que Mordechaï et Drake sont surpris. Les cultistes visent et tirent sur les malheureux. Comme ils sont surpris, Mordechaï et Drake n'ont pas l'occasion d'agir. Une fois que les adorateurs ont tiré, le round de surprise se termine. Au deuxième round, le MJ laisse agir le personnage ayant obtenu la plus haute Initiative et le combat se déroule normalement.

Initiative

L'Initiative définit l'ordre selon lequel les protagonistes agissent à chaque round. Pour déterminer son Initiative, chaque joueur lance 1d10 et ajoute le résultat au bonus d'Agilité de son personnage. Le MJ détermine de la même façon l'Initiative des PNJ et des monstres. Le MJ peut se limiter à un seul jet d'Initiative pour chaque groupe de personnages identiques. Ainsi, si trois membres d'un gang sont impliqués dans le combat et qu'ils ont les mêmes caractéristiques, il n'est pas nécessaire d'effectuer des jets d'Initiative distincts pour les trois. Un seul jet de dé suffira et ils agiront au même moment dans l'ordre d'Initiative.

Une fois que tout le monde a lancé son dé, le MJ établit une liste des personnages et des créatures dans l'ordre d'Initiative, de la plus élevée à la plus faible. C'est l'ordre dans lequel les combattants agiront à chaque round jusqu'à ce que le combat s'achève.

181-216-Chapitre 7.indd 187 29/08/08 14:27:38

Exemple

Mordechaï, un Arbitrator doté d'un BA de 3 (le chiffre des dizaines de sa valeur d'Agilité, qui s'élève à 35) effectue un jet d'Initiative alors que son groupe est attaqué par trois cultistes du Calice Barbelé. Il obtient un résultat de 6 sur le d10, ce qui porte son Initiative pour ce combat à 9 (6+3). Son compagnon, Drake, obtient un 8 et les cultistes 7. Mordechaï agit donc en premier, suivi par Drake (8) et les cultistes (7).

Si plusieurs combattants ont la même Initiative, l'ordre dans lequel ils agissent dépend de leur Agilité. S'ils ont aussi la même Agilité, chacun lance un dé et c'est celui qui obtient le résultat le plus élevé qui agit le premier.

La plupart des combats durent plusieurs rounds. Vous ne devez déterminer l'Initiative qu'au début du combat ; une fois l'ordre d'Initiative établi, il reste le même d'un round à l'autre. Si de nouveaux combattants arrivent au beau milieu de la rencontre, effectuez pour eux un jet d'Initiative et incluez-les dans l'ordre de résolution.

Exemple

Le combat fait rage depuis 3 rounds et l'un des cultistes a été abattu. Alerté par le bruit, un licteur corrompu fait irruption pour aider les PNJ. Le MJ procède donc à un jet de dé qui lui donne une Initiative de 7. Le licteur a 25 en Agilité (ce qui lui confère un BA de 2) et il agit donc après Mordechaï (jet d'Initiative de 7 plus bonus d'Agilité de 2 = Initiative de 9). Le nouvel ordre d'Initiative est donc le suivant : Mordechaï (9), licteur (9), Drake (8) et enfin les cultistes survivants (7).

« Frappez vite et vivement. Attaquez sans prévenir. Remportez la victoire avant que votre adversaire ne soit conscient du danger. Et souvenez-vous toujours : une guerre est facile à remporter quand votre adversaire ne sait même pas qu'il se bat. »

ACTIONS

À chaque round, chaque combattant agit à son tour de jeu et peut alors entreprendre une ou plusieurs actions. Dans Dark Heresy, celles-ci sont de cinq types.

Action complète (AC)

Une action complète nécessite toute l'attention du combattant. Un personnage qui entreprend une action complète (ou 1 AC) ne peut pas entreprendre de demi-action durant ce round.

Demi-action (½ AC)

Une demi-action (ou ½ AC) est une tâche relativement simple, qui consiste à se déplacer ou à dégainer son arme, par exemple. À son tour de jeu, un combattant peut entreprendre deux demi-actions au lieu d'une action complète.

Notez bien que vous ne pouvez pas entreprendre la même demi-action deux fois durant le round.

Réaction (R)

Une réaction (noté R dans le tableau suivant) est une action entreprise en réponse à un événement précis, comme une attaque. Tous les combattants ont droit à une (et une seule) réaction par round, qui ne peut être utilisée qu'en dehors de leur tour de jeu. Il peut s'agir, par exemple, d'effectuer un test d'Esquive ou de parer une attaque.

Action gratuite (AG)

Une action gratuite (ou AG) ne prend qu'une fraction de seconde et peut donc être menée à bien en plus de toutes les autres actions entreprises. Le nombre d'actions gratuites qu'un combattant peut entreprendre durant un round n'a normalement pas de limite, mais le MJ devra faire preuve de bon sens et indiquera ce qui peut raisonnablement être accompli.

Action étendue

Certaines actions prennent plus d'un round. Une fois que vous avez entrepris une action étendue, on considère que vous vous y consacrez jusqu'à ce qu'elle soit intégralement résolue. Si vous êtes interrompu ou que vous abandonnez, tous les efforts accomplis jusque-là sont anéantis.

Utilisation des actions

Les actions les plus répandues consistent à dégainer une arme, à attaquer et à se déplacer. Durant son tour, un combattant peut accomplir une action complète ou deux demi-actions. Il peut par exemple réaliser une charge (action complète) ou viser et tirer (deux demi-actions). Il est important de se rappeler qu'un round ne dure qu'une poignée de secondes et que le tour de jeu du combattant pendant ce round est extrêmement bref.

Durant toute action, le personnage peut parler, plaisanter, pousser un cri de guerre, etc. ; ce sont là des actions gratuites. Au MJ de décider précisément ce qu'un joueur a le droit de dire durant cette courte période de temps : il est évident qu'un avertissement succinct ou narquois adressé à un camarade reste acceptable, tandis que la récitation intégrale des cent dix-sept règles de la dénonciation et du châtiment des traîtres à l'Imperium ne l'est pas.

Exemple

Vos a obtenu une Initiative de 11 pour ce round. Quand vient son tour d'agir, il doit décider quoi faire. Comme il a fini par trouver le grox qu'il pistait, il décide de se déplacer jusqu'à l'animal et de le frapper à l'aide de sa hache tronçonneuse. Se déplacer et attaquer constituent des demi-actions, si bien que Vos ne pourra rien faire d'autre durant ce round. Une fois ses actions résolues, le combattant suivant dans l'ordre d'Initiative (dans ce cas, le grox furibond doté d'une Initiative de 10) peut jouer son tour.

La plupart des actions doivent être accomplies et terminées durant votre tour. Par exemple, vous ne pouvez pas entamer une charge durant un round et la terminer au suivant. Cependant, certaines actions prennent plus d'un round. On parle alors d'actions étendues ; elles sont indiquées dans la description de chaque action.

Un combattant qui tente d'accomplir une action étendue doit le faire d'un trait jusqu'à ce qu'elle soit terminée. Par exemple, il ne peut pas commencer à recharger un mousquet, se déplacer, puis finir de recharger. S'il est interrompu ou qu'il abandonne l'action étendue en cours de route, cela signifie qu'il aura perdu tout le temps qu'il y avait passé.

181-216-Chapitre 7.indd 188 29/08/08 14:27:44

Exemple

Hybris, un Technoprêtre, a besoin de recharger sa mitrailleuse lourde, ce qui demande deux actions complètes. Il commence à son tour de jeu, entreprenant pour ce faire une action complète. Au tour suivant, il finit de recharger en entreprenant une seconde action complète. S'il avait choisi d'abandonner son action de rechargement après le premier round, l'action étendue aurait été interrompue et il aurait dû reprendre l'opération depuis le début s'il avait toujours voulu recharger.

Actions

Ces actions couvrent un bon éventail de manœuvres et offrent aux combattants une grande variété d'options de combat. Elles sont classées en actions d'attaque, actions de mouvement et actions diverses.

Actions d'attaque

Les actions d'attaque sont toutes celles qui vous permettent d'attaquer des adversaires et de leur infliger des dégâts.

Assommement (1 AC)

Quand vous combattez à mains nues ou avec une arme de corps à corps, vous pouvez frapper pour assommer plutôt que pour tuer. Si n'importe quel combattant peut tenter cette action, seuls ceux qui ont le talent du même nom ont de réelles chances d'y parvenir. Une attaque destinée à assommer un adversaire se résout comme une attaque standard. Si vous n'avez pas le talent Assommement, vous subissez un malus de –20 au test. En cas de succès, vous lancez 1d10 et y ajoutez votre bonus de Force. Votre adversaire lance lui aussi 1d10 mais y ajoute son bonus d'Endurance, +1 par point d'Armure lui protégeant la tête. Si le résultat de votre jet est supérieur ou égal à celui de votre adversaire, ce dernier est assommé pour un nombre de rounds égal à la différence entre les deux jets, sans compter qu'il encaisse 1 niveau de Fatigue.

Attaque à outrance (1 AC)

Vous lancez une violente attaque au corps à corps, vous exposant afin de porter un coup dévastateur. Vous bénéficiez d'un bonus de +20 au test de Capacité de Combat, mais ne pouvez ni parer ni esquiver jusqu'au prochain tour de jeu.

Table 7-5 : Actions de combat

Actions d'attaque

Action	Type	Description
Assommement	1 AC	Vise à assommer un adversaire.
Attaque à outrance	1 AC	+20 en CC ; impossible d'esquiver ou de parer.
Attaque prudente	1 AC	–10 en CC ; +10 pour esquiver et parer.
Attaque standard	½ AC	Effectue une attaque au corps à corps ou à distance.
Attaques multiples	1 AC	Utilisation des talents Attaque éclair ou Attaque rapide pour porter plusieurs attaques.
Charge	1 AC	Déplacement de 4 mètres obligatoire ; +10 en CC.
Feinte	½ AC	Test de CC opposé ; si le personnage l'emporte, son attaque suivante ne peut être ni esquivée ni parée.
Posture défensive	1 AC	–20 en CC pour les ennemis ; impossible d'attaquer.
Qui-vive	Variable	Tir sur des cibles entrant dans une zone définie.
Rafale automatique	1 AC	+20 en CT ; coup supplémentaire pour chaque degré de réussite.
Rafale semi-automatique	1 AC	+10 en CT ; coup supplémentaire pour chaque tranche de 2 degrés de réussite.
Renversement	½ AC	Vise à faire tomber un adversaire au sol (cf. **page 191**).
Saisie	1 AC	Effectue une attaque de saisie (cf. **page 197**).
Tir de couverture	1 AC	Force les adversaires à se mettre à l'abri ; –20 en CT.

Actions de mouvement

Action	Type	Description
Course	1 AC	Déplacement triplé ; les ennemis ont –20 en CT et +20 en CC.
Déplacement	½ AC ou 1 AC	Se déplacer jusqu'à sa vitesse de déplacement (demi-action) ou au double de celle-ci (action complète)
Déplacement tactique	1 AC	Se déplacer d'un abri à un autre.
Désengagement	1 AC	Permet de rompre le combat et de se déplacer.
Manœuvre	½ AC	Test de CC opposé ; si vous le remportez, vous déplacez l'adversaire de 1 mètre.
Saut	1 AC	Sauter (cf. **page 213**).
Se lever/monter en selle	½ AC	Se relever ou se mettre en selle.

Actions diverses

Action	Type	Description
Concentration psychique	Variable	Utiliser un pouvoir psychique.
Esquive	R	Effectuer un test d'Esquive pour annuler un coup.
Parade	R	Effectuer un test de CC pour annuler un coup.
Réactivité	½ AC	Sortir une arme ou un objet.
Rechargement	Variable	Recharger une arme à distance.
Retardement	½ AC	Mettre en réserve une demi-action à utiliser avant votre prochain tour de jeu.
Utilisation de compétence	Variable	Utiliser une compétence.
Viser	½ AC ou 1 AC	Bonus de +10 (½ AC) ou de +20 (1 AC) pour toucher lors de votre prochaine attaque.

181-216-Chapitre 7.indd 189 29/08/08 14:27:49

Attaque prudente (1 AC)
Vous attaquez prudemment, en vous méfiant des contre-attaques éventuelles. Vous portez une attaque au corps à corps assortie d'un malus de –10 au test de Capacité de Combat. Jusqu'à votre prochaine action, vous bénéficiez cependant d'un bonus de +10 aux tests de parade et d'Esquive.

Attaque standard (½ AC)
Vous portez une attaque au corps à corps ou à distance en effectuant un test de Capacité de Combat ou de Capacité de Tir. L'utilisation de certaines armes est liée à des talents précis (cf. **Chapitre IV : Talents**). Vous pouvez effectuer des attaques avec ces armes sans le talent approprié, mais vous subissez alors un malus de –20 en Capacité de Combat pour les armes de corps à corps ou en Capacité de Tir pour les armes à distance.

Attaques multiples (1 AC)
Si vous avez le talent Attaque éclair ou Attaque rapide, vous pouvez entreprendre une action complète pour effectuer des attaques multiples conformément à la description du talent dont vous disposez. Sinon, si vous avez une arme dans la main non directrice, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire à l'aide de celle-ci (cf. **Combat à deux armes**, **page 196**).

Charge (1 AC)
Vous vous précipitez sur un adversaire pour lui porter une attaque. L'adversaire doit se situer à 4 mètres au moins de vous, mais dans le rayon de votre déplacement de charge (cf. **Table 7–28 : déplacements en mètres par round**, **page 211**). Vos 4 derniers mètres de charge doivent être parcourus en ligne droite afin que vous preniez un maximum de vitesse et soyez dans l'axe de sa cible. Vous bénéficiez d'un bonus de +10 au test de Capacité de Combat effectué au terme de la charge.

Feinte (½ AC)
Vous faites mine d'attaquer d'un côté, trompez votre adversaire et le prenez à contre-pied. L'action est résolue par un test de Capacité de Combat opposé. Si vous l'emportez, votre prochaine attaque ne peut être ni esquivée ni parée. Vous perdez l'avantage de ce bonus si votre prochaine action n'est pas une attaque standard.

Posture défensive (1 AC)
Vous ne portez aucun coup durant ce tour, préférant vous concentrer sur votre propre protection. Jusqu'à votre tour de jeu suivant, vos adversaires subissent un malus de –20 aux tests de Capacité de Combat lorsqu'ils vous attaquent.

Qui-vive (variable)
Vous surveillez une zone précise, prêt à lâcher une tempête de feu sur tout adversaire assez imprudent pour s'en approcher. Vous devez utiliser une arme capable de tirer des rafales automatiques pour entreprendre cette action (cf. **Modes**, **page 129**). Le qui-vive est une action étendue, qui peut se poursuivre sur plusieurs rounds de combat.

Choisissez une zone à surveiller. Cette zone, qualifiée de champ de tir, s'étend sur 45 degrés dans la direction dans laquelle vous faites face jusqu'à la moitié de la portée de votre arme. Il est souvent plus facile de dire que vous couvrez une zone très précise comme un couloir, une entrée ou un bosquet. Dans le doute, c'est le MJ qui a le dernier mot pour déterminer si une cible est entrée dans le champ de tir ou non.

Établir son champ de tir prend un tour de jeu complet.

Une fois votre champ de tir établi, vous pouvez passer les tours de jeu suivants à attendre que des cibles y pénètrent.

Tant que vous attendez de la sorte, et à tout moment avant votre prochain tour de jeu, vous pouvez recourir à l'action de rafale automatique (cf. ci-après) contre toutes les cibles situées dans votre champ de tir. De plus, quand vous recourez à cette rafale automatique de réserve, les cibles situées dans le champ de tir doivent effectuer un test d'effroi Difficile (–20) (cf. **Effroi**, **page 196**). Si cette action a lieu en même temps que celle d'un autre combattant, c'est celui qui dispose du bonus d'Agilité le plus élevé qui agit en premier. Si tous deux ont le même bonus d'Agilité, effectuez un test d'Agilité opposé pour savoir qui agit en premier.

Vous pouvez rester sur le qui-vive pendant un nombre d'heures égal à votre bonus de Force Mentale. Après cette période, vous devez vous reposer et vous détendre pendant 1d10x10 minutes. Une fois votre action de rafale automatique utilisée, le qui-vive s'achève. Vous pouvez décider de mettre un terme au qui-vive durant votre tour de jeu, même si vous n'avez pas utilisé le tir de réserve.

Si vous entreprenez une action ou réaction, quelle qu'elle soit, alors que vous disposez d'un tir de réserve, le qui-vive se termine sur-le-champ, que vous ayez utilisé ce tir ou non. Notez cependant que cela ne concerne pas les actions gratuites, comme le fait de parler.

Rafale automatique (1 AC)
Vous arrosez vos adversaires à l'aide de votre arme automatique. Vous devez bien sûr disposer d'une arme capable de tirer des rafales automatiques pour pouvoir entreprendre cette action (cf. **Modes**, **page 129**).

Votre rafale vous confère un modificateur de +20 au test de Capacité de Tir. Si l'attaque à distance est couronnée de succès, elle touche de manière tout à fait normale. De plus, elle touche une fois de plus pour chaque degré de réussite obtenu. Le nombre de coups supplémentaires que vous obtenez de la sorte ne peut cependant pas excéder le mode automatique de l'arme. Vos coups supplémentaires peuvent être infligés à la cible d'origine ou à n'importe quelle autre cible située dans un rayon de 2 mètres (pourvu qu'il ne soit pas plus difficile d'atteindre celle-ci). Reportez-vous à la **Table 7–6 : coups multiples** pour déterminer la localisation des dégâts sur une même cible. Vous pouvez aussi lancer les dés pour déterminer la localisation de chaque coup supplémentaire, mais cette méthode ralentit le jeu.

Un résultat de 94–100 au test de Capacité de Tir indique que votre arme s'est enrayée (cf. **Armes enrayées**, **page 196**).

Si vous avez une arme de poing dans chaque main, vous pouvez faire feu avec les deux en même temps (cf. **Combat à deux armes**, **page 196**).

Table 7-6 : Coups multiples

Localisation	2e	3e	4e	5e	Chaque coup supplémentaire
Tête	Tête	Bras	Corps	Bras	Corps
Bras	Bras	Corps	Tête	Corps	Bras
Corps	Corps	Bras	Tête	Bras	Corps
Jambe	Jambe	Corps	Bras	Tête	Corps

Rafale semi-automatique (1 AC)
Vous arrosez vos adversaires à l'aide de votre arme semi-automatique. Vous devez bien sûr disposer d'une arme capable de tirer des rafales semi-automatiques pour pouvoir entreprendre cette action (cf. **Modes**, **page 129**).

Votre courte rafale vous confère un modificateur de +10 au test de Capacité de Tir. Si l'attaque à distance est couronnée de succès, elle touche de manière tout à fait normale. De plus, elle touche une fois de plus pour chaque tranche de 2 degrés de réussite obtenue.

181-216-Chapitre 7.indd 190 29/08/08 14:27:54

Le nombre de coups supplémentaires que vous obtenez de la sorte ne peut cependant pas excéder le mode semi-automatique de l'arme. Vos coups supplémentaires peuvent être infligés à la cible d'origine ou à n'importe quelle autre cible située dans un rayon de 2 mètres (pourvu qu'il ne soit pas plus difficile d'atteindre celle-ci). Reportez-vous à la **Table 7–6 : coups multiples** pour déterminer la localisation des dégâts sur une même cible. Vous pouvez aussi lancer les dés pour déterminer la localisation de chaque coup supplémentaire, mais cette méthode ralentit le jeu.

Un résultat de 94–100 au test de Capacité de Tir indique que votre arme s'est enrayée (cf. **Armes enrayées**, **page 196**).

Si vous avez une arme de poing dans chaque main, vous pouvez faire feu avec les deux en même temps (cf. **Combat à deux armes**, **page 196**).

Renversement (½ AC)

Vous vous ruez sur votre adversaire dans l'espoir de le jeter à terre. Tous deux effectuez un test de Force opposé. En cas de succès, vous le renversez, il tombe à terre et doit recourir à l'action se lever pour se remettre debout. Si vous l'emportez d'au moins 2 degrés de réussite, votre adversaire subit également BF–4 points de dégâts et encaisse 1 niveau de Fatigue. Si c'est votre adversaire qui l'emporte, il conserve l'équilibre. S'il l'emporte d'au moins 2 degrés de réussite et que vous échouez, c'est vous qui êtes jeté à terre. Si vous utilisez une demi-action pour vous déplacer avant sa tentative, vous bénéficiez d'un bonus de +10 au test.

Saisie (1 AC)

Quand vous vous empoignez avec autrui (que vous soyez l'initiateur ou non), vous ne pouvez entreprendre que l'action de saisie. Si c'est vous qui saisissez votre adversaire, vous avez droit à un test de Force opposé pour le blesser. En cas de succès, vous infligez des dégâts de combat à mains nues ordinaires (1d5–3 plus BF, les points d'Armure comptant double) et 1 niveau de Fatigue. Si c'est votre adversaire qui l'emporte, vous n'infligez pas de dégâts, mais il ne se dégage pas pour autant.

Si c'est vous qui êtes victime de la saisie, vous avez droit à un test de Force opposé pour vous dégager ou prendre le contrôle de la prise. En cas de succès, vous vous libérez ou commencez à saisir votre adversaire, si bien que vous pourrez lui infliger des dégâts lors de votre prochaine action. Reportez-vous au paragraphe **Saisie**, **page 197**, pour plus de détails sur la façon d'initier une saisie.

Tir de couverture (1 AC)

Vous déclenchez une véritable tempête de feu sur vos adversaires pour les obliger à se mettre à couvert. Vous devez utiliser une arme capable de tirer des rafales automatiques pour entreprendre cette action (cf. **Modes**, **page 119**).

Choisissez une zone à couvrir. Cette zone, qualifiée de champ de tir, s'étend sur 45 degrés dans la direction dans laquelle vous faites face jusqu'à la moitié de la portée de votre arme. Il est souvent plus facile de dire que vous couvrez une zone très précise comme un couloir, une entrée ou un bosquet. Dans le doute, c'est le MJ qui a le dernier mot pour déterminer si une cible est dans le champ de tir ou non. Les cibles situées dans le champ de tir doivent effectuer un test d'effroi Difficile (–20) (cf. **Effroi**, **page 196**).

De plus, vous devez effectuer un test de Capacité de Tir Difficile (–20) pour savoir si la rafale a touché quelqu'un, qu'il s'agisse d'amis ou d'ennemis, dans le champ de tir. Si l'attaque à distance est couronnée de succès, le MJ désigne au hasard qui en est la victime. De plus, pour chaque tranche de 2 degrés de réussite, vous touchez une autre cible aléatoire. L'utilisation du tir de couverture n'a pas d'effet sur les avantages défensifs de l'armure ou des abris. Le nombre de coups supplémentaires que vous obtenez de la sorte ne peut cependant pas excéder le mode automatique de l'arme. Reportez-vous à la **Table 7–6 : coups multiples** pour déterminer la localisation des dégâts sur une même cible. Vous pouvez aussi lancer les dés pour déterminer la localisation de chaque coup supplémentaire, mais cette méthode ralentit le jeu.

Un résultat de 94–100 au test de Capacité de Tir indique que votre arme s'est enrayée (cf. **Armes enrayées**, **page 196**).

Actions de mouvement

Les actions de mouvement vous permettent de manœuvrer sur le champ de bataille.

Course (1 AC)

Vous courez à toute vitesse (cf. **Table 7–28 : déplacements en mètres par round**, **page 211**, pour les distances). Cela vous rend plus difficile à toucher au tir, mais vous devenez une proie facile pour les attaques au corps à corps, car vous ne vous défendez pas activement. Jusqu'à votre prochain tour de jeu, les tests de Capacité de Tir qui vous prennent pour cible subissent un malus de –20, mais les tests de Capacité de Combat bénéficient quant à eux d'un bonus de +20.

Déplacement (½ AC ou 1 AC)

Vous effectuez un court déplacement. Si vous utilisez une demi-action, vous pouvez vous déplacer jusqu'à la vitesse indiquée sur la **Table 7–28 : déplacements en mètres par round**, **page 211**. Si vous utilisez une action complète, vous vous déplacez du double. Si vous terminez votre déplacement dans un espace adjacent à un adversaire, vous êtes engagé contre celui-ci.

Déplacement tactique (1 AC)

Vous pouvez vous déplacer jusqu'à votre vitesse de déplacement du moment que vous vous rendez d'une position abritée à une autre. Pendant toute la durée de votre déplacement, on considère que vous êtes à couvert, même s'il vous arrive d'être à découvert pendant un instant.

Désengagement (1 AC)

Vous rompez le combat et pouvez vous éloigner de la moitié de votre vitesse de déplacement. Les adversaires que vous combattiez ne bénéficient pas de l'attaque gratuite habituelle. Reportez-vous à l'encadré **Fuite** pour plus de détails.

Les abstractions du combat

Dans Dark Heresy, les combats sont rythmés, conçus pour que vos parties ne s'enlisent pas dans des détails inutiles. Par conséquent, les règles prennent certaines libertés par rapport à la réalité et il faut faire preuve d'imagination pour interpréter ce qui se passe vraiment pendant un combat. En règle générale, quand deux combattants s'affrontent, ils attaquent, parent, esquivent, feintent et réalisent un certain nombre de manœuvres réduites au jet de dés d'une attaque standard. Par conséquent, lorsqu'on effectue un test de Capacité de Combat ou de Capacité de Tir, le jet de dés prend déjà en compte les actions entreprises par le défenseur pour se protéger, sous la forme de la difficulté du test ; Moyenne (+0) pour une attaque normale. En cas d'échec, le défenseur était trop difficile à toucher ; mais en cas de succès, l'assaillant réussit à porter un coup décisif. Quand l'esquive ou la parade entrent en jeu, elles représentent les dernières lignes de défense, vous donnant ainsi une dernière chance d'éviter une balle ou un revers d'épée tronçonneuse.

181-216-Chapitre 7.indd 191 29/08/08 14:27:59

Fuite

Parfois, la meilleure chose à faire, c'est de tenter d'échapper à tout prix à votre adversaire. Au combat, vous pouvez prendre la fuite volontairement ou y être forcé par la Peur, un pouvoir psychique ou quelque autre effet. Quand vous fuyez de votre plein gré, vous pouvez accomplir n'importe laquelle des actions suivantes : course, déplacement ou désengagement. Quand vous fuyez sous la contrainte, vous devez recourir à l'action de course. Dans la plupart des cas (excepté lors d'un désengagement), vous tournerez le dos à votre adversaire et vous exposerez à une attaque. Si vous tentez de vous écarter d'un ou plusieurs adversaires au corps à corps sans utiliser l'action de désengagement, chacun dispose d'une attaque gratuite contre vous tandis que vous vous éloignez. Il s'agit d'une attaque supplémentaire, qui s'ajoute à toutes les autres attaques auxquelles ils ont droit durant leur tour de jeu.

Manœuvre (½ AC)

Vous employez un jeu de jambes efficace et une attitude agressive pour forcer votre adversaire à se déplacer de 1 mètre dans la direction de votre choix en réussissant un test de Capacité de Combat opposé. Si vous le désirez, vous pouvez également avancer de 1 mètre. L'adversaire ne peut cependant pas être forcé à heurter un autre combattant ou un obstacle (mur, tonneau, etc.).

Saut (1 AC)

Vous sautez d'un toit ou de l'autre côté d'un gouffre, par exemple (cf. **Sauts**, **page 213**).

Se lever/monter en selle (½ AC)

Vous pouvez vous relever si vous étiez au sol, ou encore monter en selle ou à bord d'un véhicule.

Actions diverses

Cette rubrique comprend toutes les autres actions possibles lors d'un combat.

Concentration psychique (variable)

Cette action est utilisée pour manifester des pouvoirs psychiques durant un combat. La durée de l'action dépend donc du pouvoir en question. Quand vous entreprenez cette action, vous lancez un certain nombre de dés et y ajoutez un bonus qui dépend de votre Niveau Psy. Vous comparez ensuite le total au seuil psychique (SP). Si le résultat est supérieur ou égal au SP, le pouvoir agit. Sinon, la tentative avorte et vous pouvez retenter votre chance à votre prochain tour de jeu. Pour plus d'informations sur les pouvoirs psychiques, reportez-vous au **Chapitre VI : Pouvoirs psychiques**.

Esquive

Esquive est une compétence de base et tout le monde peut donc tenter une esquive sans maîtrise particulière. Dès lors qu'une attaque est couronnée de succès, mais avant que le jet de dégâts n'ait été effectué, vous pouvez tenter d'esquiver si vous êtes conscient de l'attaque. Un simple test d'Esquive suffit. En cas de succès, vous vous écartez à la dernière seconde et on considère que l'attaque est ratée (pas de jet de dégâts). Si vous ratez votre test d'Esquive, l'attaque touche et votre assaillant peut lancer les dégâts. On peut esquiver les attaques au corps à corps et à distance.

Exemple

Il semble que le barman se soit offusqué du traitement infligé par Drake à des clients qui sont de bons payeurs, et à son Initiative, il engage le combat en chargeant le Garde impérial à l'aide d'une matraque à décharge. Le barman effectue un test de Capacité de Combat et le réussit. Drake peut effectuer un test d'Esquive pour se mettre hors de portée. Il lance les dés et compare le résultat à son Agilité. Il réussit et parvient à se baisser tandis que la mailloche siffle au-dessus de sa tête.

Esquiver les rafales et les attaques de zone

Certaines attaques sont plus difficiles à esquiver, soit parce qu'elles couvrent une zone entière, comme dans le cas d'une grenade ou d'un lance-flammes, soit parce qu'elles représentent une énorme quantité de tirs, comme les armes tirant des rafales automatiques ou semi-automatiques.

Quand on esquive une arme affectant une zone d'effet, un test d'Esquive réussi vous permet de vous sortir de la zone en question tant que vous n'avez pas besoin pour ce faire de vous écarter d'un nombre de mètres supérieur à votre bonus d'Agilité. Si le déplacement requis est supérieur, le test d'Esquive échoue automatiquement.

Quand on esquive une rafale automatique ou semi-automatique, chaque degré de réussite annule un coup supplémentaire.

181-216-Chapitre 7.indd 192 29/08/08 14:28:03

Exemple

Le père Horst est surpris par un soldat mutant doté d'un fusil d'assaut et qui s'est faufilé de l'autre côté de la travée de sa chapelle. Le mutant a réussi à prendre le bon père par surprise et bénéficie d'un tour de jeu entier pour agir avant même que sa victime n'ait le temps de faire quoi que ce soit.

La créature abâtardie profite donc de son tour de jeu pour lâcher une rafale automatique (action complète) sur le père Horst. Le mutant bénéficie d'un bonus de +20 à sa Capacité de Tir de 30 en raison de l'énorme quantité de projectiles que peut cracher son fusil d'assaut. Le mutant obtient 39 au test ; touché ! Comme il a 1 degré de réussite (50–39=11), le soldat est également parvenu à infliger un coup supplémentaire.

Soucieux de préserver son bien-être, le père Horst décide d'utiliser sa réaction pour tenter d'esquiver la rafale. Il effectue un test d'Esquive, utilisant son Agilité de 40, et obtient 17. Comme ce résultat représente 2 degrés de réussite (40–17=23), le père Horst peut échapper à deux des coups du mutant. Il a donc réussi à éviter tous les dégâts. C'est un miracle, mes frères !

Exemple

Vos est toujours aux prises avec son grox mal léché. Il a obtenu une Initiative de 7 tandis que le grox dispose d'une Initiative de 4, ce qui signifie que Vos agit en premier. Durant son tour de jeu, il dépense une demi-action pour viser avec sa hache tronçonneuse, puis sa demi-action restante pour attaquer. Malheureusement, il rate son attaque malgré le bonus de visée.

C'est maintenant au tour du grox d'agir. Courroucé par la grande créature velue qui tente de le tuer, l'animal utilise une action complète pour porter une attaque à outrance, mais heureusement pour Vos, il échoue lui aussi. Au moyen d'une action gratuite, le grox émet un braiment plaintif pour appeler sa meute à l'aide. Comme tous les combattants ont agi, le round se termine.

Tandis qu'un nouveau round commence, un grox-taureau surgit de la forêt, répondant à l'appel au secours de son congénère. Le MJ effectue un jet d'Initiative pour le nouveau combattant et détermine que le grox-taureau agit avant Vos. Le monstre charge (action complète) et touche le guerrier sauvage, lui infligeant une vilaine blessure. Maintenant, c'est à nouveau au tour de Vos d'agir. Il comprend avec sagesse que deux grox, c'est un de trop, et il bat vivement en retraite grâce à une action de désengagement.

Parade

Vous pouvez tenter de parer une attaque couronnée de succès si vous portez une arme de corps à corps (cf. **Chapitre V : Arsenal**) dégainée et si vous êtes conscient de l'attaque. Un test de Capacité de Combat est nécessaire pour parer le coup. Si vous le réussissez, l'attaque est repoussée et elle est ratée (pas de jet de dégâts). En cas d'échec, l'attaque touche au but et l'assaillant détermine les dégâts. La parade ne nécessite pas de compétence ou de talent spécial.

On ne peut utiliser la parade que pour annuler des attaques au corps à corps.

Réactivité (½ AC)

Vous pouvez dégainer une arme ou sortir un objet d'un sac ou d'une poche. Vous pouvez au même moment ranger un objet que vous aviez en main. Ainsi, vous pouvez rengainer une arme de poing tout en dégainant un couteau au prix d'une demi-action. Vous pouvez aussi entreprendre cette action pour appliquer un médipatch, injecter un stimm ou quelque autre drogue, ou enduire une arme à l'aide du contenu d'une fiole de poison, par exemple. Un combattant peut utiliser deux fois cette action au cours d'un même tour de jeu s'il prépare deux objets différents.

Rechargement (variable)

Vous pouvez recharger une arme de tir. Reportez-vous au **Chapitre V : Arsenal** afin de connaître le temps requis pour recharger les différentes armes. Le rechargement peut constituer une action étendue.

Retardement (½ AC)

Le combattant attend une opportunité d'agir. Quand il utilise cette action, son tour se termine immédiatement, mais il dispose pour plus tard d'une demi-action pouvant être utilisée à n'importe quel moment avant son prochain tour. Si deux adversaires essaient tous deux d'utiliser l'action retardement, faites un test d'Agilité opposé pour savoir qui agit en premier. Si l'action retardée n'est pas utilisée avant le prochain tour du combattant, elle est perdue.

Utilisation de compétence (variable)

Vous pouvez utiliser une compétence, ce qui passe généralement par un test. Cela peut prendre la forme d'une action étendue, selon la compétence et les circonstances.

Viser (½ AC ou 1 AC)

Vous prenez votre temps pour porter une attaque au corps à corps ou à distance, augmentant ainsi vos chances de toucher. Si vous utilisez une demi-action pour viser, votre prochaine attaque bénéficie d'un bonus de +10 en Capacité de Combat (pour les attaques au corps à corps) ou en Capacité de Tir (pour les attaques à distance). Si vous passez une action complète à viser, ce bonus passe à +20. L'attaque doit avoir lieu sur-le-champ, sans quoi les avantages de cette action sont perdus.

Autres actions

Si un joueur souhaite entreprendre une action qui n'est pas couverte par celles qui sont présentées ici, c'est au MJ d'estimer le temps que cela lui prend et de juger par quel type d'action cette tâche se traduit. La plupart des actions sont résolues par le biais d'un test : test de caractéristique, test de compétence ou test opposé. Rappelez-vous qu'un round ne dure que quelques secondes, ce qui ne laisse pas beaucoup de temps pour accomplir une tâche donnée.

L'ATTAQUE

En combat, l'action la plus courante est bien évidemment l'attaque. Qu'on soit armé ou qu'on attaque à mains nues, la méthode est la même. Suivez les étapes ci-dessous pour résoudre les attaques.

Étape 1 : le test

Pour effectuer une attaque avec une arme de corps à corps, vous devez être engagé contre la cible. Vous effectuez alors un test de Capacité de Combat. Quand vous portez une attaque à distance, vous effectuez un test de Capacité de Tir. Tous deux sont résolus comme n'importe quel autre test. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre Capacité de Combat ou Capacité de Tir, votre adversaire est touché.

Étape 2 : localisation des dégâts

Si l'attaque est couronnée de succès, vous devez déterminer où la victime est touchée. Inversez les unités et les dizaines du résultat de

181-216-Chapitre 7.indd 193 29/08/08 14:28:07

La carte tactique

Les règles de Dark Heresy sont conçues pour que vous puissiez utiliser une carte tactique et des figurines de 28 millimètres pour représenter les affrontements. Cette méthode ajoute une dimension très visuelle au jeu et vous permet de repérer instantanément la position de tous les combattants. Vous trouverez facilement des tableaux blancs sur lesquels on peut dessiner à l'aide de feutres effaçables. Ils vous permettent d'esquisser un schéma du terrain et des autres éléments importants avant que le combat commence. Ces tableaux facilitent également le suivi de la durée des pouvoirs psychiques, des temps de rechargement, etc., car vous pouvez y faire des annotations. Une carte tactique est recouverte d'une grille de cases de 2,5 centimètres de côté afin de mesurer plus facilement les distances. Dans Dark Heresy, ces cases représentent des carrés de 1 mètre de côté.

Pour utiliser au mieux la carte tactique, vous aurez besoin de figurines. Il en faudra une par PJ et le MJ devra rassembler un certain nombre des ennemis les plus répandus (membres de gang, cultistes, mutants et autres). Si vous n'avez pas de figurines, vous pouvez les remplacer par toutes sortes de choses, comme des jetons, des pièces ou même de petits cailloux. Les humains, les mutants et autres créatures similaires n'occupent qu'une seule case sur la carte. Les créatures plus grandes peuvent occuper deux ou quatre cases, voire plus.

Si vous n'aimez pas les cartes tactiques, mais que vous souhaitez tout de même utiliser des figurines, les règles sont tout à fait adaptables. Prenez une règle et considérez que chaque tranche de 2,5 centimètres fait 1 mètre dans le jeu. Cette méthode permet une gestion plus souple des déplacements et l'utilisation de terrains tridimensionnels.

Certains joueurs n'aiment pas du tout les figurines et préfèrent imaginer l'action. C'est une méthode tout à fait viable ; elle nécessite que le MJ ait à l'esprit une idée assez précise de l'action et des positions relatives des combattants, mais elle permet plus de liberté narrative dans la description de l'action.

votre test (un résultat de 32 deviendra 23, par exemple) et reportez-vous à la **Table 7–7 : localisation des dégâts**. Notez que certaines créatures à la morphologie inhabituelle (ou des adversaires chevauchant des montures) peuvent exploiter des tables de localisation différentes.

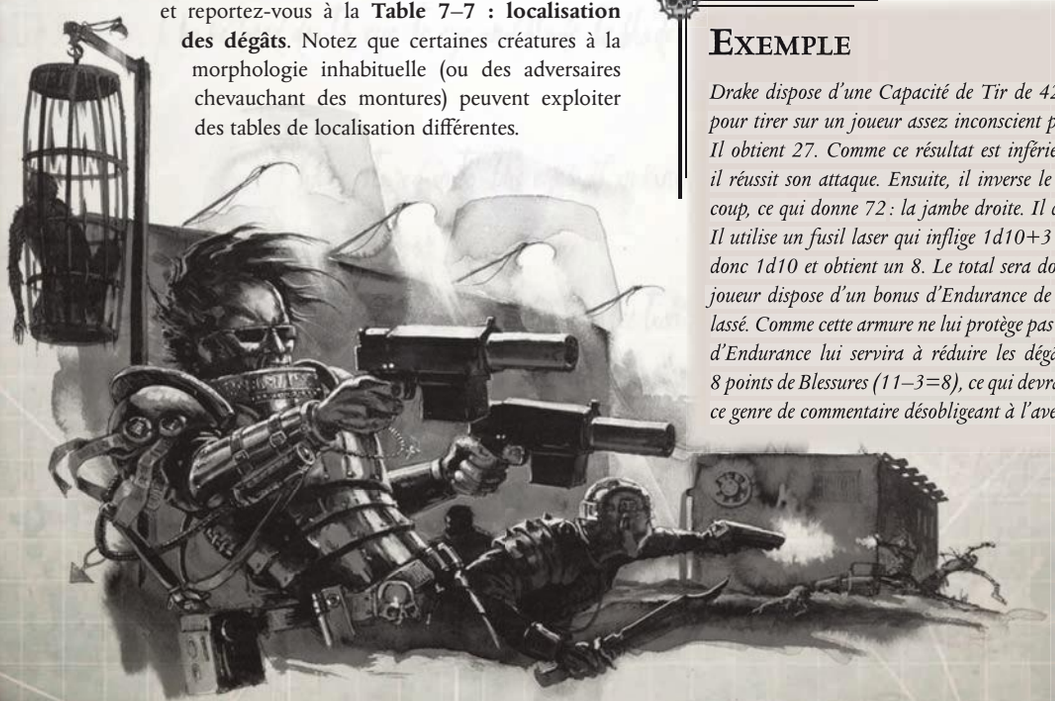


Table 7-7 : Localisation des dégâts

1d100	Localisation
01–10	Tête
11–20	Bras droit
21–30	Bras gauche
31–70	Corps
71–85	Jambe droite
86–100	Jambe gauche

Exemple

Pieter (CT 35) tire sur un ganger et obtient un 13 : touché ! En inversant ce nombre, il obtient 31 ; il touche le corps du ganger.

Étape 3 : calcul des dégâts

Une fois la localisation déterminée, il est temps de calculer les dégâts infligés. Chaque arme est affectée d'une valeur de dégâts, généralement représentée par un jet de dé auquel on ajoute ou on retranche un nombre. Lancez le dé requis et ajoutez-y le bonus aux dégâts de l'arme. Enfin, s'il s'agit d'une arme de corps à corps, ajoutez votre bonus de Force.

On obtient ainsi le total de dégâts. Si vous obtenez un 10 naturel sur un dé de dégâts, vous avez une chance d'invoquer la fureur du juste (cf. **encadré page suivante**).

Étape 4 : application des dégâts

Votre adversaire soustrait du total de dégâts son bonus d'Endurance et le nombre de points d'Armure qui protègent éventuellement la localisation touchée. Si le total est réduit à 0 ou moins, l'attaque n'a aucun effet. Tous les points de dégâts restants sont ensuite reportés sur sa fiche de personnage. Si le total de points de dégâts subis est supérieur ou égal aux points de Blessures qui lui restent, tous les points en excédent sont des dégâts critiques. Le MJ consulte alors la table liée à l'arme utilisée et au total de dégâts critiques accumulés. Reportez-vous à la section **Dégâts critiques**, **page 200**, pour plus de détails.

Exemple

Drake dispose d'une Capacité de Tir de 42 et utilise son fusil laser pour tirer sur un joueur assez inconscient pour le traiter de tricheur. Il obtient 27. Comme ce résultat est inférieur à sa Capacité de Tir, il réussit son attaque. Ensuite, il inverse le résultat pour localiser le coup, ce qui donne 72 : la jambe droite. Il détermine alors les dégâts. Il utilise un fusil laser qui inflige 1d10+3 points de dégâts. Il lance donc 1d10 et obtient un 8. Le total sera donc de 11 (8+3=11). Le joueur dispose d'un bonus d'Endurance de 3 et porte un gilet matelassé. Comme cette armure ne lui protège pas les jambes, seul son bonus d'Endurance lui servira à réduire les dégâts. Le joueur perd donc 8 points de Blessures (11–3=8), ce qui devrait le décourager d'émettre ce genre de commentaire désobligeant à l'avenir.

181-216-Chapitre 7.indd 194 29/08/08 14:28:12

La fureur du juste !

Normalement, quand une attaque est réussie, on détermine les dégâts en lançant un ou plusieurs d10. Quand vous obtenez un 10 naturel sur un dé (ceci comprend l'obtention d'un 10 sur un d5, même si ce chiffre est ensuite divisé par deux), cela indique que l'œil de l'Empereur s'est peut-être braqué sur vous. Vous devez donc effectuer un second jet d'attaque (un second test de Capacité de Combat ou de Capacité de Tir, comme si vous portiez une nouvelle attaque). Si ce second test est lui aussi réussi, l'esprit de l'Empereur vous accompagne, renforce votre attaque et guide votre main. Vous pouvez lancer 1d10 supplémentaire et ajouter le résultat au total de dégâts.

Si le résultat de ce dé est aussi un 10, l'Empereur vous sourit vraiment. Vous pouvez aussitôt lancer un troisième d10 et ajouter son résultat au total (sans avoir à faire de nouveau test). On continue de la sorte jusqu'à ce que vous obteniez autre chose qu'un 10.

Ne voulant pas en rester là, le joueur se jette sur Drake avec un couteau. Le Vétéran réplique en lui écrasant la crosse de son fusil laser sur le visage. Drake effectue un jet de dégâts et obtient un 10 ! Il a une chance d'infliger des dégâts supplémentaires. Il effectue un second jet d'attaque et réussit à nouveau. Il lance de nouveau le d10 et obtient un autre 10. Plutôt que d'effectuer un autre test de Capacité de Combat, Drake se contente de lancer de nouveau un d10. Cette fois, il obtient un 8. Le total de dégâts pour cette attaque est de 4 (le BF de Drake) + 10 + 10 + 8, soit 32 points de dégâts. On dirait bien que le joueur n'est pas prêt de se relever.

En temps normal, la règle de la fureur du juste ne s'applique pas aux PNJ. Toutefois, le MJ peut décider que les PNJ particulièrement importants ou puissants en bénéficient malgré tout.

Infliger des dégâts

Les attaques, pouvoirs psychiques et dangers qui infligent des dégâts se voient généralement associer un type de dé et un modificateur de dégâts. Par exemple, un fusil laser inflige 1d10+3 points de dégâts. Cela signifie que pour savoir combien de points de dégâts inflige cette arme, on lance 1d10 et on ajoute 3 au résultat. Il s'agit du total de dégâts. Dans certains cas, le modificateur se soustrait au nombre obtenu sur le dé.

Lorsque vous infligez des dégâts au moyen d'une attaque au corps à corps, le bonus de Force entre aussi en jeu.

Pour calculer les dégâts infligés par une arme de corps à corps, comme une épée tronçonneuse, un marteau ou une lance, on calcule les dégâts normalement et on y ajoute le bonus de Force du personnage.

Exemple

Le père Horst se trouve dans une tranchée boueuse sur un champ de bataille perdu au fin fond de l'univers. Un cultiste du Chaos dément l'attaque et rate son coup. Levant son marteau béni, Horst l'abat sur l'ordure dégénérée. Réussite ! Son attaque atteint l'ennemi. Le marteau de Horst inflige 1d10+1 points de dégâts. Il obtient un 6 au dé et ajoute ensuite le modificateur de dégâts : 1. Enfin, il ajoute au total son bonus de Force de 2 (il a 29 en Force). Au total, Horst a infligé 9 points de dégâts (6+1+2=9).

Selon la nature de l'attaque, il arrive que le total de dégâts puisse être réduit, mais en général, on lui soustrait le bonus d'Endurance et les points d'Armure protégeant la localisation touchée.

Attaques à distance

Les attaques à distance (fusils laser, armes à dispersion, armes de jet, etc.) sont résolues de la même façon que les attaques au corps à corps, sauf que vous effectuez un test de Capacité de Tir et non un test de Capacité de Combat. Notez également les points suivants.

- Les attaques à distance ne peuvent pas être parées, à moins de disposer d'un talent spécial.
- Vous n'ajoutez pas votre bonus de Force aux dégâts des attaques à distance.
- Vous ne pouvez pas effectuer d'attaque à distance quand vous êtes engagé dans un combat au corps à corps, à moins d'être pourvu d'une arme à distance considérée comme une arme de poing.
- Vous devez être en mesure de voir votre cible. Rien ne vous empêche d'attaquer des cibles qui ne sont que partiellement visibles, comme celles qui se tiennent derrière un arbre ou d'autres cibles, mais elles bénéficient alors d'un abri. Si vous êtes conscient de la présence d'un adversaire qui est entièrement caché par un obstacle, vous pouvez tenter de l'atteindre, mais avec un malus de –30, sans compter que le tir doit infliger assez de dégâts pour passer l'obstacle en question. Quand vous tirez sur une cible invisible, vous ne bénéficiez d'aucun bonus lié à la portée.

Tirer dans le tas

Parfois, la cible est déjà engagée avec un autre ennemi, si bien que votre test de Capacité de Tir est plus difficile. Vous pouvez effectuer une attaque à distance contre un adversaire engagé au corps à corps, mais vous subissez alors un malus de –20 au test.

Règle optionnelle : si le MJ souhaite souligner la nature impitoyable du 41e millénaire, il peut décider que si vous obtenez un résultat qui aurait suffi à atteindre la cible sans le malus, c'est l'adversaire de celle-ci qui est touché. Il peut également décider que quiconque tire dans le tas à l'aide d'une arme automatique ou semi-automatique doit affecter au moins l'un de ses coups à l'adversaire de sa cible.

Manquer la cible

Parfois, quand vous lancez une arme de jet, il est important de savoir où elle atterrit si vous manquez votre test de Capacité de Tir. En cas d'échec au jet de dés, le MJ lance 1d10 et consulte le **schéma de dispersion**. Il lance 1d5 pour savoir de combien de mètres l'arme s'est éloignée de sa cible initiale dans la direction déterminée.

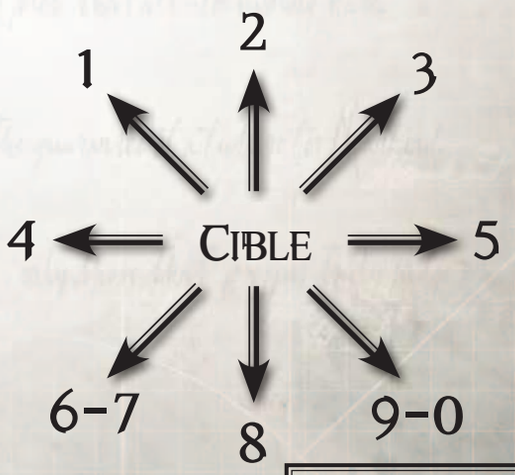


Schéma de dispersion

181-216-Chapitre 7.indd 195 29/08/08 14:28:16

Effroi

Dans le meilleur des cas, se faire tirer dessus reste une expérience terrifiante et même les acolytes les plus inexpérimentés savent baisser la tête quand les balles et les projectiles commencent à pleuvoir. Le test d'effroi représente l'instinct de survie du personnage, qui lui intime de rester à couvert. S'il veut charger la tête la première au milieu d'une tempête de plomb, il lui faut d'abord recouvrer son sang-froid. Quand un PJ est la cible d'un tir de couverture (même si l'impact atteint une localisation protégée par son abri ou qu'il ne subit aucun dégât), il doit effectuer un test d'effroi Difficile (–20). Il s'agit d'un test de Force Mentale. En cas de succès, il peut agir normalement. En cas d'échec, il est « effrayé ».

Personnage effrayé

Un personnage effrayé ne peut entreprendre que des demi-actions. De plus, il subit un malus de –20 aux tests de Capacité de Tir s'il fait feu, tirant plus ou moins au jugé en se souciant essentiellement de sa propre sécurité. Si un PJ effrayé dispose d'un abri par rapport à l'assaillant qui lui a tiré dessus, il ne peut pas le quitter, si ce n'est pour battre en retraite (et à condition qu'il reste à l'abri en fuyant). S'il n'était pas à couvert au moment où il a été effrayé, il doit utiliser son tour suivant pour se mettre à l'abri. S'il n'y a aucun abri à proximité, il doit s'éloigner de l'assaillant qui l'a effrayé. Un personnage peut effectuer un test de Force Mentale à la fin de son tour pour ne plus être effrayé, auquel cas il peut agir normalement à son tour suivant. Ce test est Très facile (+30) s'il n'est plus sous le feu ennemi (c'est-à-dire si personne n'a tenté de lui tirer dessus depuis son dernier tour). Un personnage engagé au corps à corps échappe automatiquement aux effets de l'effroi. Certains talents, compétences et pouvoirs psychiques peuvent également libérer un combattant des effets de l'effroi, tout comme certaines drogues de combat et autres commissaires effrayants.

Exemple

Vos est poursuivi par les grox. Heureusement pour lui, il a trouvé refuge dans les restes brûlés d'un VAB de l'Arbites encore doté d'une mitrailleuse lourde montée sur pivot. Pointant la puissante mitrailleuse en direction des grox, Vos décide d'effectuer un tir de couverture plutôt que de tirer une rafale automatique. Il choisit comme champ de tir un ravin étroit et proche, car c'est de là qu'émergent les grox.

Chacun des trois grox du champ de tir doit effectuer un test d'effroi Difficile (–20) pour ignorer les effets du tir de couverture de Vos. Tous échouent, ce qui signifie que les grox seront forcés d'utiliser leur tour pour se mettre à couvert. Vos effectue un test de Capacité de Tir Difficile (–20) pour savoir si sa volée de plomb a touché l'un des grox. Il obtient 55, ce qui signifie qu'aucune balle n'a touché son but.

À leur tour, les grox filent se mettre à couvert dans le ravin. Chacun d'entre eux effectue un test de Force Mentale afin de déterminer s'ils se sentent assez courageux pour s'aventurer une fois encore sous le déluge de balles. Deux d'entre eux réussissent, mais le troisième échoue.

Voyant que la mitrailleuse lourde n'a plus de munitions, Vos utilise son tour pour fuir aussi vite que possible.

Les deux grox qui ont réussi à échapper à l'effroi sont libres d'utiliser leur tour pour courir après Vos. Le grox qui a échoué, pendant ce temps, est forcé de rester à couvert, vidant ses entrailles et reniflant nerveusement. Comme il n'est plus sous le feu de la mitrailleuse lourde, à la fin de son tour, le grox peureux effectue un test de Force Mentale Très facile (+30) pour se libérer des effets de l'effroi. Il réussit et, à son prochain tour, pourra sortir de son abri et reprendre la chasse.

Armes enrayées

La technologie du 41e millénaire est capricieuse. Bien des armes à distance utilisées par les acolytes ont une fâcheuse tendance à se détraquer, que ce soit dû à leur âge canonique, aux mauvais traitements infligés à leur esprit de la machine ou tout simplement à une conception hasardeuse. Pour simuler ces malheureux incidents, on considère qu'un résultat naturel de 96–100 enraye l'arme en plus de constituer un échec automatique. Une arme enrayée ne peut plus faire feu jusqu'à ce qu'on l'ait remise en état de fonctionner. Désenrayer une arme nécessite une action complète et un test de Capacité de Tir. En cas de succès, l'arme n'est plus enrayée, mais il faut la recharger et toutes les munitions qu'elle contenait sont perdues. En cas d'échec, l'arme est toujours enrayée, mais le personnage peut retenter de la remettre en état au round suivant.

Note : certaines armes comme les lance-plasma, les grenades et les missiles, sont d'une utilisation particulièrement périlleuse. Reportez-vous à leur description et aux attributs des armes (cf. **Chapitre V : Arsenal**). Les rafales automatiques et semi-automatiques augmentent également la probabilité qu'une arme s'enraye, comme indiqué aux paragraphes consacrés à ces actions de combat.

Combat à deux armes

Beaucoup de guerriers combattent avec une arme dans chaque main ou une arme et un bouclier. Ce style de combat a ses avantages et ses inconvénients ; s'il offre davantage d'occasions de porter des attaques, il réduit les chances d'atteindre la cible. Les règles suivantes s'appliquent quand vous combattez avec deux armes :

- Vous pouvez utiliser n'importe quelle arme de corps à corps ou arme à distance raisonnablement utilisable d'une main.
- Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de vos mains pour porter une attaque. Les attaques effectuées avec la main non directrice s'accompagnent d'un malus de –20.
- Si vous avez le talent Combat à deux armes, vous pouvez utiliser une action complète pour attaquer avec les deux armes à la fois, mais chaque test s'accompagne d'un malus de –20. Si vous disposez en plus du talent Ambidextre, ce malus n'est plus que de –10.
- Si l'une des deux armes utilisées est une arme de corps à corps, vous pouvez réaliser une parade par round au titre de réaction, comme d'ordinaire, mais vous restez limité à une parade par round. Ce test de Capacité de Combat n'est pas une attaque et subit donc le malus habituel lié aux attaques effectuées avec la main non directrice (–20).
- Si vous avez une arme de corps à corps dans une main et une arme de poing dans l'autre, vous pouvez les utiliser toutes les deux en combat rapproché à condition de disposer du talent Combat à deux armes. Résolvez chaque attaque séparément en effectuant un test de Capacité de Combat pour l'arme de corps à corps et un test de Capacité de Tir pour l'arme de poing. L'utilisation des deux attaques simultanément est une action complète et s'accompagne des malus habituels.
- Si vous tirez avec une arme à distance dans chaque main, vous pouvez utiliser un mode différent pour chacune d'entre elles. Par exemple, vous pouvez tirer en mode automatique avec l'une et en mode semi-automatique avec l'autre. Quand vous tirez en mode automatique avec les deux armes, vous ne pouvez cependant effectuer qu'un seul tir de couverture.
- Vous pouvez tirer sur des cibles différentes du moment que celles-ci ne sont pas éloignées de plus de 10 mètres les unes des autres.

181-216-Chapitre 7.indd 196 29/08/08 14:28:21

Combat à mains nues

Tous les combats de Dark Heresy ne se résolvent pas à coups de bolter et d'épée énergétique. Certaines querelles se règlent à l'ancienne, à coups de poing (sans oublier les pieds et, si vous êtes une vraie racaille, les dents). Un test de Capacité de Combat réussi dans le cadre d'une attaque à mains nues inflige 1d5–3 points de dégâts d'impact, auquel on ajoute le bonus de Force du personnage. Les points d'Armure comptent double contre ce genre d'attaque. De plus, si l'attaque réussit, elle inflige également 1 niveau de Fatigue.

En combat à mains nues, quand vous obtenez un 10 au jet de dégâts, les règles de la fureur du juste s'appliquent (cf. **page 195**), même si les 10 sont réduits de moitié et comptent comme des 5 en termes de dégâts infligés.

Saisie

Avec une attaque à mains nues, au lieu d'infliger des dégâts, vous pouvez chercher à vous saisir de votre adversaire. Il est possible de tenter une saisie suite à une charge ou à une attaque standard. La saisie est résolue selon les étapes suivantes.

Étape 1 : effectuer l'attaque

Effectuez une attaque à mains nues par le biais d'un test de Capacité de Combat.

Étape 2 : éviter l'attaque

En cas de succès, votre adversaire peut recourir à sa réaction pour effectuer un test d'Agilité. S'il le rate ou a déjà utilisé sa réaction du round, il est saisie. S'il le réussit, la tentative de saisie échoue.

Étape 3 : saisie !

Quand plusieurs personnages se saisissent, les effets suivants s'appliquent :

- Les participants ne peuvent ni esquiver ni parer.
- Les autres assaillants bénéficient d'un bonus de +20 aux tests de Capacité de Combat pour toucher une cible saisie.
- Les personnages saisies ne peuvent entreprendre que l'action de saisie (cf. **Saisie**, **page 191**).
- Au moyen d'une action gratuite, vous pouvez volontairement mettre un terme à la saisie que vous avez initiée à votre tour de jeu.

Particularités liées aux circonstances

Les chances de toucher peuvent être modifiées sur le même principe que les tests de compétence. Les circonstances d'un combat peuvent être utilisées pour refléter les effets du terrain, du climat, de la situation tactique et toutes sortes de facteurs. Les personnages doivent donc apprendre à tirer le meilleur parti des circonstances. Un bon plan, un équipement approprié ou une tactique de choix font souvent la différence entre la vie et la mort pour un acolyte. Les conditions suivantes comptent parmi les plus courantes et vous serviront de guide pour toutes celles qui ne sont pas abordées dans ce chapitre. Rappelez-vous que le MJ a le dernier mot en ce qui concerne la difficulté des tests.

À terre

Les cibles qui ont été renversées sont plus faciles à toucher et ont plus de mal à attaquer. Les tests de Capacité de Combat destinés à attaquer une cible à terre sont Assez faciles (+10). À l'inverse, les tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir effectués par une cible à terre sont Assez difficiles (–10) et ses tests d'Esquive sont Difficiles (–20).

Combiner les difficultés

Dans certains cas, divers facteurs rendent une action précise plus difficile que d'ordinaire. Par exemple, tirer sur un adversaire à portée longue est plus difficile dans un hangar obscur qu'en pleine lumière. Pour combiner des facteurs multiples, utilisez les règles suivantes :

- Si la situation implique plusieurs malus, faites simplement la somme des modificateurs, sans dépasser –60. Par exemple, tirer dans le brouillard et viser une partie précise du corps de votre ennemi sont deux actions qui rendent chacune le test de Capacité de Tir Difficile (–20). Une fois combinées, le malus au test est de –40.
- Si la situation implique un malus et un bonus, faites la somme des modificateurs pour obtenir la difficulté finale. Attaquer un adversaire tout en se trouvant dans une épaisse couche de neige passe normalement par un test Très difficile (–30). Cependant, attaquer un adversaire assommé passe par un test Facile (+20). Dans une situation où toutes ces conditions sont réunies, le test est Assez difficile (–10), car –30 et +20 font –10.
- Si la situation implique plusieurs bonus, faites simplement la somme des modificateurs, sans dépasser +60. Par exemple, deux personnages qui attaquent un même adversaire assommé bénéficient normalement d'un bonus de +10 parce qu'ils se liguent et d'un bonus de +20 parce que la cible est assommée. Leur bonus au test de Capacité de Combat est donc de +30.

Quand vous fixez la difficulté d'un test, fiez-vous à votre bon sens. Quels que soient les bonus ou malus dont bénéficie un personnage, certaines actions sont tout simplement impossibles.

Attaques de la main non directrice

Les tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir effectués avec une arme tenue dans la main non directrice sont Difficiles (–20).

Bout portant

Les tests destinés à tirer sur une cible située dans un rayon de 3 mètres avec une arme à distance sont Très faciles (+30). Notez que ce bonus ne s'applique pas quand les cibles en question sont en combat rapproché avec le personnage.

Brouillard, brume ou ombre

Les tests de Capacité de Tir effectués contre une cible dissimulée par le brouillard, la brume ou les ombres sont Difficiles (–20).

Cibles assommées

Les tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir effectués contre une cible assommée sont Faciles (+20).

Cibles prises au dépourvu

Les tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir effectués contre une cible qui n'a pas conscience de l'attaque (sous l'effet de la surprise, par exemple) sont Très faciles (+30).

Cibles sans défense

Les tests de Capacité de Combat effectués contre une cible endormie, inconsciente ou sans défense sont automatiquement couronnés de succès. Pour ce qui est des dégâts, lancez deux dés et faites la somme des résultats. Si l'un des dés donne un 10, les règles de la fureur du

181-216-Chapitre 7.indd 197 29/08/08 14:28:27

Table 7-8 : Modificateurs de difficulté au combat

Difficulté	Modificateur	Exemple
Très facile	+30	Attaquer un adversaire surpris.
		Tirer sur une cible à bout portant.
		Tirer sur une cible Impressionnante.
Facile	+20	Attaquer un adversaire assommé.
		Combat rapproché à au moins trois contre un.
		Tirer sur une cible en mode automatique.
		Tirer sur une cible Imposante.
Assez facile	+10	Attaquer depuis une position surélevée.
		Attaquer un adversaire à terre.
		Combat rapproché à deux contre un.
		Tirer sur une cible à portée courte.
		Tirer sur une cible en mode semi-automatique.
		Tirer sur une cible Grande.
Moyenne	+0	Attaque standard.
Assez difficile	–10	Attaquer en étant à terre.
		Attaquer ou esquiver en étant dans la boue ou sous une forte averse.
		Fatigué.
		Tirer sur une cible à portée longue.
		Tirer sur une cible Petite.
Difficile	–20	Attaquer avec la main non directrice.
		Attaquer avec une arme dans chaque main.
		Attaque de combat rapproché dans l'obscurité.
		Coup ciblé.
		Effectuer une attaque à mains nues contre un adversaire armé.
		Esquiver en étant à terre.
		Tirer dans le tas.
		Tirer sur une cible dans le brouillard, la brume ou l'ombre.
		Tirer sur une cible Très petite.
		Utiliser une arme sans disposer du talent adéquat.
Très difficile	–30	Attaquer ou esquiver dans une épaisse couche de neige.
		Tirer sur une cible à portée extrême.
		Tirer sur une cible dans l'obscurité.
		Tirer sur une cible entièrement cachée.
		Tirer sur une cible Minuscule.

juste s'appliquent. Si les deux dés donnent un 10, vous bénéficiez automatiquement de la fureur du juste et relancez les dés de dégâts.

Climat et conditions inhabituelles

Les tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir effectués dans des conditions climatiques difficiles ou dans une situation inhabituelle (pluie battante, tempête de cendres ou enfoncé dans des champignons extraterrestres jusqu'aux genoux, par exemple) sont Difficiles (–20).

Coup ciblé

Les tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir effectués pour toucher une localisation précise sont Difficile (–20). Notez qu'il est impossible de viser un point précis quand on tire une rafale automatique ou semi-automatique.

Désarmé

Quand vous effectuez une attaque à mains nues contre un adversaire armé, votre test de Capacité de Combat est Difficile (–20).

Fatigué

Quand un personnage est fatigué, tous ses tests, y compris les tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir, subissent un malus de –10.

Obscurité

Les tests de Capacité de Combat effectués dans l'obscurité sont Difficiles (–20), les tests de Capacité de Tir sont Très difficiles (–30).

Portée courte

Les cibles situées à une distance inférieure à la moitié de la portée de l'arme d'un personnage sont dites à portée courte. Les jets de dés effectués pour les toucher avec une arme à distance sont Assez faciles (+10).

Portée extrême

Les cibles situées à une distance d'au moins trois fois la portée d'une arme sont dites à portée extrême. Les jets de dés effectués pour les toucher avec une arme à distance sont Très difficiles (–30).

Portée longue

Les cibles situées à une distance supérieure au double de la portée d'une arme sont dites à portée longue. Les jets de dés effectués pour les toucher avec une arme à distance sont Assez difficiles (–10).

Position surélevée

Les personnages attaquant depuis une hauteur (une table, un tas de camarades morts, le sommet d'une colline, etc.) ont un avantage. Les tests de Capacité de Combat effectués par ces combattants sont Assez faciles (+10).

181-216-Chapitre 7.indd 198 29/08/08 14:28:31

Se liguer
Vous avez l'avantage lorsque vos alliés et vous engagez un même adversaire au corps à corps. À deux contre un, vos tests de Capacité de Combat sont Assez faciles (+10). À partir de trois contre un, vos tests de Capacité de Combat sont Faciles (+20).

Taille
La taille est un facteur important quand on tire sur une cible : il est bien plus facile d'atteindre un Land Raider qu'une moto antigrav, par exemple. Utilisez la **Table 7–9 : modificateurs de taille** pour déterminer les bonus et malus liés à la taille de la cible.

Table 7-9 : Modificateurs de taille

Taille	Modificateur
Minuscule (poignée de porte, couteau)	–30
Très petite (rat, servo-crâne)	–20
Petite (enfant, limace des cendres)	–10
Moyenne (humain, mutant)	+0
Grande (grox, serviteur de combat)	+10
Imposante (araignée des limons, Land Speeder)	+20
Impressionnante (char de combat, grand ver balafré)	+30

Terrain difficile
Les tests de Capacité de Combat et d'Esquive effectués en terrain difficile, comme la boue, sont Assez difficiles (–10). Les tests effectués en terrain très difficile, comme une épaisse couche de neige ou de la glace, sont Très difficiles (–30).

Tir d'arme automatique
Les tests de Capacité de Tir effectués pour tirer sur des cibles en mode automatique sont Faciles (+20).

Tir d'arme semi-automatique
Les tests de Capacité de Tir effectués pour tirer sur des cibles en mode semi-automatique sont Assez faciles (+10).

Tirer dans le tas
Les tests de Capacité de Tir effectués contre une cible engagée au corps à corps contre un adversaire sont Difficiles (–20).

Abri
S'abriter est crucial lors d'une fusillade et tout bon acolyte sait qu'on se met d'abord à couvert avant de penser à dégainer. Les tests de Capacité de Tir effectués contre une cible partiellement abritée ne subissent aucun malus. Toutefois, il y a une chance pour que le tir atteigne l'abri plutôt que la cible. C'est au joueur de décider quelles parties de son corps il expose quand il se met à couvert. En règle générale, à moins que l'acolyte ne décide de mener une véritable guerre des nerfs, un personnage qui tire depuis un abri dissimulera son corps et ses jambes. Si le tir touche une localisation dissimulée par l'abri, déduisez d'abord les points d'Armure de celui-ci avant d'appliquer les dégâts restants à la cible (cf. **Table 7–10 : types d'abri** pour plus de détails sur les points d'Armure associés à différents types de couverture).

Endommager les abris
Les abris ne sont pas invulnérables ; des attaques peuvent donc les endommager ou les détruire. Chaque attaque qui atteint un abri et inflige plus de points de dégâts qu'il n'a de points d'Armure réduit ce nombre de points d'Armure de 1. Par exemple, un tir de bolter qui transperce une porte en bois léger réduit les PA de cette porte à 3.

Table 7-10 : Types d'abri

Type d'abri	PA
Bois léger, verre blindé, métal léger	4
Bois épais, revêtements pare-balles, sacs de sable, glace	8
Lithobéton, fer épais, pierre	16
Plastacier, armaplast	32

Blessures

« Mieux vaut un corps estropié qu'un esprit corrompu. »
— Lexiconum Moralis

Durant les combats, les personnages subissent des dégâts. Un combattant peut encaisser un nombre de points de dégâts égal à ses points de Blessures. Quand les dégâts subis les égalent, il n'est plus qu'une épave sanguinolente à deux doigts de sombrer dans l'inconscience. Les dégâts ultérieurs deviennent des dégâts critiques qui se traduisent par des handicaps à vie, des amputations et parfois la mort.

Fatigue

Dans Dark Heresy, tous les dégâts ne sont pas mortels. L'épuisement, les traumatismes dus au combat ou les échanges de coups de poing peuvent venir à bout d'un personnage, en le laissant plus ou moins intact. La Fatigue mesure la quantité de dégâts non mortels qu'un PJ peut subir au fil du jeu. L'accumulation de Fatigue découle de certains types d'attaque, d'une saisie, de la marche forcée et autres actions poussant l'acolyte au-delà de ses limites. Un personnage peut encaisser un nombre de niveaux de Fatigue égal à son bonus d'Endurance. Un PJ doté d'un bonus d'Endurance de 4 peut donc encaisser 4 niveaux de Fatigue. Quand un acolyte subit un nombre de niveaux de Fatigue supérieur à son bonus d'Endurance, il s'effondre et sombre dans l'inconscience pendant un nombre de minutes égal à 10–BE.

Les personnages fatigués subissent un malus de –10 à tous les tests.

Exemple
Drake effectue une marche forcée depuis plusieurs heures, ce qui lui inflige 2 niveaux de Fatigue. Enfin, il arrive dans la communauté de Lueur d'Espoir et se rend au tripot du coin pour s'enfiler une crache-mousse bien fraîche. Pendant qu'il déguste sa bière épaisse comme de la soupe, il a le malheur d'énerver Zim le Gluant, un gangster local. Zim lui abat une bouteille sur le crâne et Drake est forcé d'esquiver. Il effectue un test d'Esquive et obtient 30. L'Agilité de Drake est de 34, et en temps normal, il aurait réussi. Cependant, Drake est fatigué et il lui aurait fallu obtenir 24 ou moins pour esquiver (34–10=24). Trop épuisé pour s'écarter, Drake se fait fracasser la bouteille sur sa tête.

Élimination de la Fatigue
En restant tranquille, la Fatigue finit par disparaître d'elle-même. Chaque heure de repos n'incluant pas de combat, pouvoir psychique

181-216-Chapitre 7.indd 199 29/08/08 14:28:37

ou activité épuisante élimine 1 niveau de Fatigue. Enfin, huit heures de repos consécutives éliminent tous les niveaux de Fatigue.

Se faire assommer

En plus de la perte de points de Blessures et des autres types de dégâts, les personnages peuvent également être assommés. Un PJ peut être assommé par un pouvoir psychique, un coup critique ou le talent Assommement. Les tests de Capacité de Combat et de Capacité de Tir effectués contre les personnages assommés sont Faciles (+20). De plus, un PJ assommé ne peut entreprendre aucune action, pas même une action gratuite comme l'esquive.

Dégâts de caractéristique

Certains pouvoirs psychiques, poisons, maladies et autres dangers ne s'attaquent pas à votre capital de points de Blessures, mais à vos caractéristiques. Une telle perte ne peut jamais réduire une caractéristique à moins de 0. Sauf indication contraire, les dégâts de caractéristique ne sont jamais permanents et vous récupérez à raison d'un point par heure. Rappelez-vous que la perte de points de caractéristique, tout comme les malus infligés aux caractéristiques, affecte aussi les bonus de caractéristique. Si les dégâts ou le malus réduisent le chiffre des dizaines d'une caractéristique, le bonus associé est lui aussi réduit de 1.

Consultez la liste ci-dessous pour savoir ce qu'il advient lorsqu'une caractéristique est réduite à 0. Rappelez-vous que quand une caractéristique comme la Force, l'Endurance ou l'Agilité est réduite, le bonus correspondant (BF, BE ou BA) en souffre lui aussi.

Capacité de Combat : vous ne pouvez plus effectuer de tests basés sur cette caractéristique.
Capacité de Tir : vous ne pouvez plus effectuer de tests basés sur cette caractéristique.
Force : vous sombrez dans l'inconscience.
Endurance : vous mourez.
Agilité : vous êtes paralysé et sans défense ; vous ne pouvez plus entreprendre d'action.
Intelligence : vous sombrez dans un coma sans rêve ni cauchemar et vous vous bavez probablement dessus, ce qui est très embarrassant.
Perception : vous êtes privé de vos sens. Vous subissez un malus de –30 à tous les tests (excepté ceux d'Endurance) jusqu'à ce vous ayez récupéré.
Force Mentale : vous sombrez dans un sommeil hanté de cauchemars. En vous réveillant, vous gagnez 1 point de Folie (cf. **La peur et la damnation**, au **Chapitre VIII : Le meneur de jeu**).
Sociabilité : vous êtes plongé dans un état catatonique. Vous ne pouvez plus parler ni effectuer de tests basés sur cette caractéristique.

Types de dégâts

Tous les dégâts sont divisés en quatre types : dégâts d'énergie (laser, feu, plasma), dégâts explosifs (grenades, bolts, missiles), dégâts d'impact (gourdins, balles, chutes) et dégâts pénétrants (épées, armes tronçonneuses, griffes). Le type de dégâts infligés par une arme ou un effet est indiqué dans sa description. Les types de dégâts ne s'appliquent qu'aux coups critiques et servent à déterminer la table des effets critiques que l'on doit utiliser.

Si le type de dégâts associé à une attaque n'est pas spécifié, considérez qu'il s'agit de dégâts d'impact.
Si la localisation touchée par une attaque n'est pas spécifiée, considérez qu'il s'agit du corps.

Dégâts critiques

Quand un personnage n'a plus de points de Blessures, les dégâts subis prennent la forme de dégâts critiques. On se reporte alors à la ligne correspondante de la table liée à la localisation touchée (bras, corps, etc.) et au type d'attaque (énergie, explosifs, impact ou pénétrants). Le total de dégâts critiques détermine la gravité de la blessure subie à cet endroit. Si le personnage survit, les dégâts critiques demeurent. Si le même personnage subit à nouveau des dégâts critiques, ceux-ci s'ajoutent au total existant et on exploite le total cumulé pour déterminer le nouvel effet critique.

Exemple

Mordechaï a été grièvement blessé par la hache de son adversaire et a subi 10 points de dégâts. Il n'a que 10 points de Blessures et risque donc d'avoir quelques ennuis. Au round suivant, le répugnant malfrat le touche à nouveau, lui infligeant 4 nouveaux points de dégâts (une fois le BE et les points d'Armure de Mordechaï déduits) à la tête. Ces 4 points dépassent le nombre de points de Blessures de Mordechaï et constituent donc des dégâts critiques. Le MJ se reporte à la table des effets critiques de dégâts pénétrants (tête), lit la quatrième ligne et annonce le résultat. Mordechaï perd un œil, il est assommé et encaisse 1d5 niveaux de Fatigue. Le MJ lance le dé et Mordechaï prend 3 niveaux de Fatigue. Heureusement, son bonus d'Endurance est de 5 et il peut subir 2 niveaux de Fatigue de plus avant de sombrer dans l'inconscience.

Au round suivant, Mordechaï récupère de l'assommement en dépensant un point de Destin, mais attaque mollement étant donné qu'il subit un malus de –10 dû à la Fatigue. Il rate son coup. Le membre du gang, qui sent que la fin est proche, abat de nouveau sa hache et atteint son adversaire, infligeant cette fois-ci 4 points de dégâts (BE et PA déduits) au corps. Mordechaï ajoute 4 points de dégâts critiques aux 4 points qu'il a déjà reçus, pour un total de 8. En se reportant à la table des effets critiques (celle du corps, cette fois), le MJ lit le résultat de la huitième ligne : « Produisant un bruit de déchirement ignoble, la peau de la poitrine de la cible est arrachée, révélant un amas écarlate de muscles déchiquetés. Elle doit réussir un test d'Endurance sous peine de mourir. En cas de succès, sa valeur d'Endurance est à jamais réduite de 1d10, elle encaisse 1d10 niveaux de Fatigue et souffre désormais d'une Hémorragie. » *Ce pourrait bien être la fin pour ce pauvre Mordechaï.*

Mort subite par coup critique

Parfois, les joueurs veulent juste savoir si un adversaire est mort ou pas, et n'ont que faire des détails. Quand il pense que cette méthode est plus pratique (ou que la situation l'exige), le MJ peut accélérer le combat en passant sur les détails des coups critiques. Dans d'autres cas, de graves blessures ont déjà été infligées et il s'agit juste d'achever l'ennemi. Dans ce genre de situation, recourez à l'option de la Mort subite. Tout dégât critique provoque automatiquement la mort de la cible, c'est-à-dire que celle-ci meurt dès qu'elle a subi plus de dégâts qu'elle n'a de points de Blessures. Cette règle est particulièrement utile quand on gère des adversaires ayant peu d'importance, comme les membres de gang et les cultistes anonymes, mais mieux vaut ne pas l'utiliser pour les PJ et les PNJ, qui méritent probablement mieux.

181-216-Chapitre 7.indd 200 29/08/08 14:28:41

Effets permanents

Certains effets critiques sont permanents. Si un personnage subit plusieurs de ces effets, il est probablement l'heure de penser à des prothèses bioniques (cf. **Chapitre V : Arsenal, page 153**) ou à la retraite (autant créer alors un autre personnage). Selon l'effet subi, il connaît divers changements.

Amputation d'une main

Vous subissez un malus de –20 aux tests de compétence et de caractéristique nécessitant l'usage des deux mains et ne pouvez plus utiliser d'armes à deux mains. Cependant, un bouclier peut encore être fixé au bras blessé. S'il s'agit de votre main directrice, vous subissez le malus habituel de –20 aux tests de Capacité de Combat effectués lorsque vous attaquez en tenant une arme de l'autre main. Pour chaque tranche de 100 xp que le personnage dépense, il peut réduire ce malus de 10 points.

Si vous perdez vos deux mains, vous pouvez vous procurer une prothèse ou demander à quelqu'un de vous tailler les dents en pointe…

Amputation d'un bras

Comme ci-dessus, si ce n'est que vous ne pouvez naturellement pas fixer de bouclier à ce bras. Perdre les deux bras est encore moins agréable, d'autant qu'il devient difficile de se gratter le dos. Là encore, songez à une prothèse ou à créer un nouveau personnage.

Borgne ou aveugle

La perte d'un œil réduit à jamais votre Capacité de Tir de –10. De plus, vous subissez un malus de –20 aux tests de compétence et de caractéristique liés à la vue. Si vous avez le malheur de perdre les deux yeux, vous gagnez le trait Aveugle (cf. **Chapitre XII : Xenos, hérétiques et antagonistes**, **page 329**). Vous pouvez bien sûr continuer de servir l'Inquisition, car nul n'a besoin d'yeux pour voir la vérité.

Amputation d'un pied

Vous voyez votre vitesse de déplacement à jamais réduite de moitié (arrondir à l'entier supérieur) et subissez un malus de –20 aux tests de compétence et de caractéristique liés à la mobilité (dont Esquive). Si vous perdez vos deux pieds, il vous devient difficile de marcher. Peut-être qu'un de vos camarades acolytes aura la bonté de vous porter ?

Amputation d'une jambe

Comme ci-dessus, si ce n'est que vous ne pouvez plus utiliser la compétence Esquive. Si vous perdez les deux jambes, vous ne serez plus que la moitié de l'homme que vous étiez et vos ennemis les plus perspicaces ne manqueront pas de le remarquer.

Surdité

Vous n'entendez plus rien ou pas assez bien pour communiquer avec autrui. Jusqu'à ce que vous soyez guéri ou fassiez soigner ce handicap, vous ratez automatiquement tous les tests de compétence ou de caractéristique liés à l'ouïe. En dehors des problèmes de communication avec vos camarades acolytes, le MJ est libre de décider à quel moment votre surdité risque d'avoir une influence sur la partie.

Table 7-11 : Effets critiques d'énergie (tête)

Dégâts critiques	Effet
1	Le coup écorche le crâne de la cible et lui émousse les sens, lui imposant un malus de –10 à tous les tests (excepté ceux d'Endurance) pendant 1 round.
2	Le rayon d'énergie éblouit la cible, l'aveuglant pendant 1 round.
3	L'attaque cuit littéralement l'oreille de la cible, l'assommant pendant 1 round et lui infligeant 1 niveau de Fatigue.
4	L'énergie de l'attaque brûle tous les cheveux de la cible, qui titube sous la douleur. L'attaque lui inflige 2 niveaux de Fatigue et elle est aveuglée pendant 1d5 rounds.
5	Une rafale d'énergie enveloppe la tête de la cible, lui brûlant le visage et les cheveux, si bien qu'elle se met à brailler comme un grox qu'on égorge. En plus de perdre ses cheveux, elle est aveuglée pendant 1d10 rounds et encaisse 3 niveaux de Fatigue.
6	L'attaque cuit littéralement le visage de la cible, faisant fondre ses traits et endommageant ses yeux. Elle est aveuglée pendant 1d10 heures, sa Sociabilité est à jamais réduite de 1d10 points elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue.
7	Offrant un abominable spectacle, la peau du crâne de la cible est brûlée et se détache en lambeaux, exposant les muscles et les os grillés. Elle est à jamais aveuglée et encaisse 1d10 niveaux de Fatigue. On lance aussi 1d10 pour déterminer sa nouvelle valeur de Sociabilité, à moins qu'elle soit déjà inférieure ou égale à 10, auquel cas personne ne verra vraiment la différence.
8	La tête de la cible est littéralement calcinée dans un brasier aveuglant. Elle ne survit pas.
9	Porté à une température extrême par l'attaque, le cerveau de la cible explose, faisant éclater son crâne et projetant des morceaux de viande embrasée aux alentours. Paix à son âme.
10+	Comme ci-dessus, sauf que le corps entier de la cible prend feu et court comme un poulet décapité sur une distance de 2d10 mètres dans une direction aléatoire (utilisez le **schéma de dispersion**, **page 195**). Tout corps inflammable devant laquelle elle passe (y compris les personnages) doit réussir un test d'Agilité sous peine de prendre feu (cf. **Dégâts spéciaux**, **page 210**).

181-216-Chapitre 7.indd 201 29/08/08 14:28:44

Table 7-12 : Effets critiques d'énergie (bras)

Dégâts critiques	Effet
1	Le bras touché par le coup est engourdi et picote. Les tests impliquant l'utilisation de ce membre subissent un malus de –30 pendant 1 round.
2	L'énergie frappe le bras de plein fouet et des vagues crépitantes le parcourent du bout des doigts jusqu'à l'épaule. Le membre est inutilisable pendant 1d5 rounds et le personnage encaisse 1 niveau de Fatigue.
3	L'attaque brûle le bras de la cible, l'assommant pendant 1 round et lui infligeant 2 niveaux de Fatigue. Le membre est inutilisable pendant 1d5 rounds.
4	Le traumatisme fait vomir la cible. Elle est assommée pendant 1 round et encaisse 3 niveaux de Fatigue. Le membre est inutilisable pendant 1d10 rounds.
5	Le bras subit des brûlures superficielles infligeant une douleur cuisante à la cible. Ses valeurs de CC et de CT sont réduites de moitié (arrondir à l'entier inférieur) pendant 1 round et elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue.
6	Le bras est enveloppé de flammes qui brûlent les vêtements et l'armure, les doigts se retrouvant temporairement collés et fondus. Les valeurs de CC et de CT de la cible sont réduites de moitié (arrondir à l'entier inférieur) pendant 1d10 rounds, elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue et doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre à jamais l'usage de cette main.
7	Avec un effroyable claquement, la chaleur de l'attaque porte la moelle du bras de la cible à ébullition, faisant éclater l'os. Le membre est brisé et à moins qu'il ne soit réparé, on considère que la cible est manchote. La victime est assommée pendant 1 round et encaisse également 1d5 niveaux de Fatigue.
8	L'énergie traverse le bras et le déchire à hauteur de l'épaule, l'arrachant du corps. La cible doit réussir un test d'Endurance sous peine d'être assommée pendant 1 round. De plus, elle encaisse 1d10 niveaux de Fatigue et souffre désormais d'une Hémorragie. La cible n'a désormais plus qu'un bras.
9	Le feu dévore le bras de la cible, brûlant la chair jusqu'à l'os. La cible doit aussitôt réussir un test d'Endurance sous peine de mourir en raison du traumatisme subi. Si elle survit, elle encaisse 1d10 niveaux de Fatigue et est assommée pendant 1 round. Évidemment, elle est désormais manchote.
10+	L'attaque réduit le bras en un nuage de cendres et la cible se tortille au sol, où elle meurt aussitôt en raison du choc en serrant son moignon encore fumant.

Table 7-13 : Effets critiques d'énergie (corps)

Dégâts critiques	Effet
1	L'impact coupe le souffle à la cible. Elle ne peut entreprendre qu'une demi-action à son prochain tour de jeu.
2	La rafale vide les poumons de la cible, qui encaisse 1 niveau de Fatigue.
3	L'attaque cuit littéralement la peau de la poitrine et de l'abdomen de la cible, lui infligeant 2 niveaux de Fatigue et l'assommant pendant 1 round.
4	L'énergie se répand en vagues successives dans tout le corps du personnage, le grillant entièrement et lui infligeant 1d10 niveaux de Fatigue.
5	La puissance de l'attaque projette la cible au sol où elle se protège désespérément le visage et pousse un gémissement déchirant. Elle est à terre et doit réussir un test d'Agilité sous peine de prendre feu (cf. **Dégâts spéciaux, page 210**). Elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue et doit recourir à l'action se lever pour se remettre sur pieds.
6	Atteinte de plein fouet par l'attaque, la cible va bouler au sol tandis que des volutes de fumée s'échappent de la blessure. Elle est à terre, assommée pendant 1d10 rounds, et encaisse 1d5 niveaux de Fatigue. De plus, elle doit réussir un test d'Agilité sous peine de prendre feu (cf. **Dégâts spéciaux**, **page 210**).
7	L'énergie intense issue de l'attaque cuit littéralement les organes de la cible, lui brûlant les poumons et le cœur. Elle est assommée pendant 2d10 rounds et son Endurance est réduite de moitié (arrondir à l'entier inférieur).
8	Tandis que l'énergie déferle sur le personnage, sa peau noircit et se détache pendant que sa graisse filtre de ses vêtements et de son armure. La cible est assommée pendant 2d10 rounds et l'attaque réduit de moitié sa Force, son Endurance et son Agilité. Les cicatrices réduisent à jamais sa Sociabilité de moitié.
9	La cible est enveloppée d'une véritable vague de feu, sa peau fond et ses yeux éclatent comme des œufs trop cuits. Son cadavre calciné s'effondre au sol.
10+	Comme ci-dessus. De plus, si la cible portait des munitions, elles ont 50 % de risques d'exploser. À moins qu'elles ne réussissent un test d'Esquive, toutes les créatures situées dans un rayon de 1d5 mètres subissent alors 1d10+5 points de dégâts explosifs. Si la cible portait des grenades ou des missiles, un round après que les dégâts ont été résolus, les armes explosent à l'endroit où s'est effondré le cadavre et produisent les effets habituels.

181-216-Chapitre 7.indd 202 29/08/08 14:28:49

Table 7-14 : Effets critiques d'énergie (jambe)

Dégâts critiques	Effet
1	Le choc coupe le souffle de la cible. Elle encaisse 1 niveau de Fatigue.
2	L'impact écorche la jambe de la cible, la ralentissant un instant. Tous ses déplacements sont réduits de moitié pendant 1 round.
3	La rafale brise la jambe de la cible, l'assommant pendant 1 round et réduisant tous ses déplacements de moitié pendant 1d5 rounds.
4	Le rude coup infligé à la jambe envoie de douloureuses vagues électriques dans le corps de la cible. Celle-ci encaisse 1d5 niveaux de Fatigue et réduit tous ses déplacements de moitié pendant 1d5 rounds.
5	La cible subit d'horribles brûlures qui fondent vêtements, armure, chair et os. Elle encaisse 1 niveau de Fatigue et ses déplacements sont réduits de moitié pendant 2d10 rounds.
6	L'attaque brûle le pied de la cible, calcinant la chair et dégageant une odeur répugnante. Elle doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre son pied. En cas de succès, sa vitesse de déplacement est réduite de moitié jusqu'à ce qu'elle bénéficie de soins. De plus, elle encaisse 2 niveaux de Fatigue.
7	L'énergie grille littéralement la jambe qui n'est plus qu'une masse de chair noircie. Le membre est cassé et on considère que la cible a une jambe en moins jusqu'à ce que la fracture soit résorbée. Elle doit réussir un test d'Endurance sous peine d'être assommée pendant 1 round. De plus, elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue.
8	L'énergie traverse la jambe et la coupe. La cible doit réussir un test d'Endurance sous peine d'être assommée pendant 1 round. De plus, elle encaisse 1d10 niveaux de Fatigue et souffre désormais d'une Hémorragie. La cible n'a désormais plus qu'une jambe.
9	La puissance de l'attaque réduit la jambe à une masse de cartilages grésillante. La cible doit réussir un test d'Endurance sous peine de mourir à cause du choc. La jambe est perdue.
10+	Offrant un effroyable spectacle, la jambe prend feu et la cible est entièrement consumée. Elle meurt au bout de quelques secondes, dans d'atroces souffrances.

Table 7-15 : Effets critiques explosifs (tête)

Dégâts critiques	Effet
1	La cible est désorientée par l'explosion. Elle ne peut entreprendre qu'une demi-action à son prochain tour de jeu et encaisse 1 niveau de Fatigue.
2	Le bruit et l'explosion de lumière aveuglent et assourdissent la cible pendant 1 round. Elle encaisse 2 niveaux de Fatigue.
3	La détonation provoque l'apparition de petites entailles sur le visage de la cible, maintenant ensanglantée. Elle encaisse 2 niveaux de Fatigue.
4	La force de l'explosion jette la cible à terre et l'assomme pendant 1 round. Elle encaisse 2 niveaux de Fatigue.
5	L'explosion lacère le visage de la cible et lui perce les tympans. Elle est assommée pendant 1d10 rounds et restera sourde à jamais. Elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue et ne peut effectuer que des demi-actions pendant 1d5 heures. Enfin, sa Sociabilité est réduite de 1d10 points à cause de ses horribles cicatrices.
6	La tête de la cible explose sous la force de l'attaque et du sang jaillit pendant quelques minutes de son cadavre décapité. Cela va sans dire : la blessure lui est fatale.
7	La tête et le corps de la victime sont réduits en une bouillie immonde, et elle meurt aussitôt. De plus, si la cible portait des munitions, elles explosent, infligeant 1d10+5 points de dégâts d'énergie à toutes les créatures situées dans un rayon de 1d5 mètres. Si la cible portait des grenades ou des missiles, eux aussi explosent.
8	Au cours d'une série d'explosions, la tête et le torse du personnage sont arrachés, laissant une bouillie sanguinolente sur le sol. Durant le reste du combat, quiconque passe à cet endroit doit réussir un test d'Agilité sous peine de tomber.
9	La cible cesse immédiatement d'exister, entièrement transformée en une sorte de brume écarlate. On ne peut pas être plus mort que ça, à part peut-être…
10+	Comme ci-dessus, mais la cible a été tuée d'une manière si atroce que tous ses alliés situés dans un rayon de 2 mètres doivent réussir un test de Force Mentale sous peine de passer leur prochain tour à fuir son meurtrier.

181-216-Chapitre 7.indd 203 29/08/08 14:28:54

Table 7-16 : Effets critiques explosifs (bras)

Dégâts critiques	Effet
1	L'attaque projette le bras en arrière, le tordant douloureusement et infligeant 1 niveau de Fatigue.
2	L'attaque provoque une fracture au bras. La cible lâche ce qu'elle avait dans la main et encaisse 2 niveaux de Fatigue.
3	L'explosion arrache 1d5 doigts de la main de la cible. Cette dernière encaisse 3 niveaux de Fatigue et tout ce qu'elle tenait à la main est détruit. S'il s'agissait d'un explosif, il se déclenche. Pas de chance.
4	L'impact fait hurler la cible de douleur. Elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue, est assommée pendant 1 round et le membre est inutilisable jusqu'à ce qu'elle ait reçu des soins.
5	Des fragments de l'explosion déchirent la main de la cible, entaillant la chair et les muscles. Elle doit immédiatement réussir un test d'Endurance sous peine de perdre la main. En cas de succès, la main reste tout de même inutilisable jusqu'à ce que des soins soient prodigués. La cible encaisse 1d5 niveaux de Fatigue.
6	L'explosion éclate les os et mutile la chair, transformant le bras de la cible en une masse écarlate et lui infligeant 1d5 niveaux de Fatigue. Le membre est cassé et on considère qu'elle n'a qu'un bras jusqu'à ce que la fracture soit résorbée. De plus, la blessure est si grave que la cible souffre désormais d'une Hémorragie.
7	Dans un bruit de chair déchirée, le bras est arraché. La cible doit aussitôt réussir un test d'Endurance sous peine de mourir en raison du choc. En cas de succès, elle est assommée pendant 1d10 rounds, encaisse 1d10 niveaux de Fatigue et subit une Hémorragie. Elle n'a plus qu'un bras désormais.
8	Le bras se désintègre sous la force de l'explosion, emportant avec lui une bonne partie de l'épaule et du torse. La cible est projetée au sol en hurlant, puis meurt dans une bouillie de sang et d'organes.
9	Dans une puissante détonation, le bras est arraché du corps de la cible, qui meurt instantanément dans une pluie de gouttelettes de sang. De plus, si la cible tenait une arme dotée d'une source d'énergie dans la main (comme une épée énergétique ou une épée tronçonneuse), elle explose, infligeant 1d10+5 points de dégâts à quiconque situé dans un rayon de 2 mètres.
10+	Comme ci-dessus, mais si la cible portait des munitions, elles explosent en infligeant 1d10+5 points de dégâts à quiconque situé dans un rayon de 1d10 mètres (en plus des dégâts causés par l'explosion des armes énergétiques notée plus haut). Si la cible portait des grenades ou des missiles, eux aussi explosent.

Table 7-17 : Effets critiques explosifs (corps)

Dégâts critiques	Effet
1	La cible est projetée en arrière de 1d5 mètres et encaisse 1 niveau de Fatigue par mètre parcouru. Quand elle atterrit, elle est à terre.
2	La cible est projetée en arrière de 1d10 mètres et encaisse 1 niveau de Fatigue par mètre parcouru. Si elle heurte un objet solide, elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue supplémentaires.
3	L'explosion détruit l'armure qui protégeait le corps, quelle qu'elle soit. Si la cible n'en portait pas, elle est projetée en arrière de 1d10 mètres, comme ci-dessus, mais elle encaisse 2 niveaux de Fatigue par mètre parcouru.
4	L'explosion jette la cible au sol. Elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue, est assommée pendant 1 round et doit entreprendre une action complète pour se remettre sur pieds.
5	L'impact de l'explosion jette la cible au sol et lui broie les tripes. Elle est assommée pendant 1 round et encaisse 1d10 niveaux de Fatigue.
6	La force de l'attaque arrache des pans de chair entiers de la cible qui se retrouve avec une énorme plaie sanglante. Elle est assommée pendant 1 round, encaisse 1d10 niveaux de Fatigue et souffre d'une Hémorragie.
7	La force explosive de l'attaque déchire les chairs de la cible et brouille son système nerveux, la projetant au sol. Elle tombe, est assommée pendant 1d10 rounds et encaisse 1d10 niveaux de Fatigue. De plus, elle souffre désormais d'une Hémorragie et ne peut entreprendre que des demi-actions pendant les 1d10 heures suivantes, tentant de reprendre peu à peu le contrôle de son corps.
8	La poitrine de la cible explose, vomissant un flot d'organes partiellement cuits, ce qui la tue instantanément.
9	Des morceaux du corps déchiqueté de la cible volent en tous sens. De plus, si elle porte des munitions, celles-ci explosent, infligeant 1d10+5 points de dégâts d'énergie aux créatures situées dans un rayon de 1d10 mètres. Si elle porte des grenades ou des missiles, eux aussi explosent.
10+	Comme ci-dessus, mais tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 1d10 mètres de la cible sont couverts de morceaux de chair sanguinolente et doivent réussir un test d'Agilité sous peine de subir un malus de –10 en CC et en CT pendant 1 round, la vue obstruée par le sang.

181-216-Chapitre 7.indd 204 29/08/08 14:28:59

Table 7-18 : Effets critiques explosifs (jambe)

Dégâts critiques	Effet
1	Une rafale propulse la cible en arrière de 1 mètre.
2	La force de l'explosion envoie la cible à la renverse. Elle est jetée à terre et encaisse 1 niveau de Fatigue.
3	La force du choc brise la jambe de la cible, l'assommant pendant 1 round et réduisant de moitié ses déplacements pendant 1d5 rounds. Elle encaisse 1 niveau de Fatigue.
4	L'explosion envoie tournoyer la cible dans les airs. Elle est propulsée à 1d5 mètres de la déflagration et encaisse 1 niveau de Fatigue par mètre parcouru. Il lui faut une action complète pour se remettre sur pieds et ses déplacements sont réduits de moitié pendant 1d10 rounds.
5	La force de l'explosion arrache une partie du pied de la cible et l'éparpille sur une vaste zone. Elle doit aussitôt réussir un test d'Endurance sous peine de perdre à jamais l'usage de son pied, encaissant 1d5 niveaux de Fatigue. En cas de succès, elle encaisse quand même les 1d5 niveaux de Fatigue et ses déplacements sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'elle bénéficie de soins.
6	Le choc brise les os de la jambe de la victime et fend sa chair, lui infligeant 1d10 niveaux de Fatigue. Le membre est brisé et on considère que la cible n'a qu'une jambe jusqu'à ce que la fracture soit résorbée. De plus, elle souffre d'une Hémorragie à cause de l'abominable blessure.
7	L'explosion réduit la jambe de la cible à une masse de viande fumante. La victime doit aussitôt réussir un test d'Endurance sous peine de mourir à cause du choc. En cas de réussite, elle est assommée pendant 1d10 rounds, encaisse 1d10 niveaux de Fatigue et souffre d'une Hémorragie. La cible n'a désormais plus qu'une jambe.
8	La déflagration arrache la jambe dans un geyser écarlate et projette la cible à terre, son sang jaillissant comme une fontaine. Elle meurt instantanément.
9	La jambe explose dans une pluie de sang. La cible meurt immédiatement et de minuscules fragments d'os, de vêtements et d'armure sont projetés dans toutes les directions. Quiconque situé dans un rayon de 2 mètres de la cible subit 1d10+2 points de dégâts d'impact.
10+	Comme ci-dessus, mais si la cible porte des munitions, celles-ci explosent, infligeant 1d10+5 points de dégâts d'énergie à toute créature située dans un rayon de 1d10 mètres. Si la cible portait des grenades ou des missiles, eux aussi explosent.

Table 7-19 : Effets critiques d'impact (tête)

Dégâts critiqu es	Effet
1	L'impact résonne atrocement dans le crâne de la cible, qui doit réussir un test d'Endurance sous peine d'encaisser 1 niveau de Fatigue.
2	L'attaque est si violente que la cible voit des étoiles. Elle encaisse 1 niveau de Fatigue et subit un malus de –10 aux tests de CC et de CT pendant 1 round.
3	Le nez de la cible explose dans un torrent de sang, l'aveuglant pendant 1 round et lui infligeant 2 niveaux de Fatigue.
4	La puissance du coup fait tituber la cible, qui encaisse 1d5 niveaux de Fatigue.
5	La force du coup fait tituber la cible de douleur. Elle est assommée pendant 1 round.
6	La tête de la cible est violemment rejetée en arrière par l'attaque, ce qui la fait vaciller pendant qu'elle tente de maîtriser une douleur étourdissante. Elle est assommée pendant 1d5 rounds et encaisse 2 niveaux de Fatigue.
7	L'attaque frappe la tête de la cible de plein fouet, lui fracturant le crâne et lui ouvrant une longue entaille dans le cuir chevelu. Elle est assommée pendant 1d10 rounds et tous ses déplacements sont réduits de moitié pendant 1d10 heures.
8	Du sang se met à couler du nez, de la bouche, des oreilles et des yeux de la cible dont l'attaque a pulvérisé le cerveau. La victime n'y survit pas.
9	La tête de la cible explose comme un fruit mûr en projetant du sang, des esquilles et des morceaux de cervelle dans toutes les directions. Toutes les créatures situées dans un rayon de 4 mètres doivent réussir un test d'Agilité sous peine de subir un malus de –10 en CC et en CT à leur tour de jeu suivant à cause des morceaux qui ont fini leur course sur leurs yeux ou leur viseur.
10+	Comme ci-dessus, mais l'attaque est si puissante qu'elle a traversé la victime et risque d'atteindre une autre cible proche. S'il s'agissait de l'attaque d'une arme de corps à corps, l'assaillant a aussitôt droit à une nouvelle attaque (avec la même arme) contre toute autre cible qu'il peut atteindre sans se déplacer. S'il s'agissait d'une attaque à distance, l'assaillant a aussitôt droit à une autre attaque (avec la même arme) contre toute autre cible située directement derrière la cible originelle et se trouvant toujours à portée de son arme.

181-216-Chapitre 7.indd 205 29/08/08 14:29:04

Table 7-20 : Effets critiques d'impact (Bras)

Dégâts critiques	Effet
1	L'attaque engourdit le bras de la cible, qui lâche ce qu'elle a dans la main.
2	Le coup laisse une douloureuse ecchymose. La cible encaisse 1 niveau de Fatigue.
3	L'impact inflige une douleur insoutenable. La cible encaisse 1 niveau de Fatigue et lâche ce qu'elle a dans la main.
4	L'impact fait tituber la cible de douleur. Elle est assommée pendant 1 round. Le membre est inutilisable pendant 1d5 rounds et la cible encaisse 1 niveau de Fatigue.
5	Les muscles et les os sont mis à rude épreuve, car l'attaque écrase le bras. La CC et la CT de la cible sont réduites de moitié (arrondir à l'entier inférieur) pendant 1d10 rounds. De plus, la cible encaisse 1 niveau de Fatigue et doit réussir un test d'Agilité sous peine de lâcher ce qu'elle a dans la main.
6	L'attaque pulvérise la main de la cible, écrasant et brisant 1d5 doigts. La victime encaisse 1 niveau de Fatigue et doit aussitôt réussir un test d'Endurance sous peine de perdre l'usage de sa main.
7	Produisant un claquement sonore, le bras se casse et pend mollement au côté de la cible, dégoulinant de sang. Le membre est brisé et on considère que la cible n'a qu'un bras jusqu'à ce que la fracture soit résorbée. Elle encaisse 2 niveaux de Fatigue.
8	La force de l'impact arrache le bras juste sous l'épaule, répandant une pluie de sang à terre. La cible doit immédiatement réussir un test d'Endurance sous peine de mourir suite au choc. En cas de succès, elle est tout de même assommée pendant 1d10 rounds, encaisse 1d5 niveaux de Fatigue et souffre d'une Hémorragie. Elle n'a désormais plus qu'un bras.
9	Dans une pluie de sang et de morceaux de chair sanguinolents, le bras de la victime est arraché de son corps. Poussant des hurlements incohérents, elle se tord de douleur pendant quelques secondes avant de s'effondrer au sol en poussant un dernier soupir.
10+	Comme ci-dessus, mais en étant arraché, le bras explose sous la force de l'impact et des morceaux d'os, de vêtements et d'armure sont projetés comme de la mitraille. Quiconque se trouve dans un rayon de 2 mètres de subit 1d10–8 points de dégâts d'impact.

Table 7-21 : Effets critiques d'impact (Corps)

Dégâts critiques	Effet
1	L'impact coupe le souffle à la cible. Elle ne peut entreprendre qu'une demi-action à son prochain tour de jeu.
2	L'impact vide les poumons de la cible, qui encaisse 1 niveau de Fatigue.
3	L'attaque brise une côte à la cible et lui inflige 2 niveaux de Fatigue. Elle est également assommée pendant 1 round.
4	Le coup enfonce la poitrine de la cible et lui brise les côtes. Elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue et est assommée pendant 1 round.
5	Un coup puissant à la poitrine coupe la respiration de la cible qui se recroqueville momentanément, prostrée, versant des larmes de douleur. Elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue et est assommée pendant 2 rounds.
6	L'attaque envoie la cible bouler au sol. La victime vole de 1d5 mètres dans la direction opposée à celle de son assaillant et tombe à terre (si elle heurte un mur ou un autre objet solide, elle s'arrête avant). Elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue et est assommée pendant 2 rounds.
7	Produisant un craquement sonore, 1d5 côtes de la cible se brisent. La cible peut rester couchée et attendre de recevoir des soins (un test de Medicae réussi permet de remettre les côtes en place) ou continuer d'agir, mais dans ce cas, elle a 20 % de risques par round de voir une côte brisée perforer un organe vital, la tuant sur le coup. Elle encaisse également 1d5 niveaux de Fatigue.
8	La force de l'attaque fait éclater plusieurs des organes de la cible et la jette à terre, haletante et souffrant le martyre. Elle subit une Hémorragie et encaisse 1d10 niveaux de Fatigue.
9	La cible se cambre sous la force du coup, rejetant la tête arrière et vomissant un jet de sang avant de s'effondrer, raide morte.
10+	Comme ci-dessus, mais la cible est projetée à 1d10 mètres de l'attaque. Quiconque se trouve sur son chemin doit réussir un jet d'Agilité sous peine d'être jeté à terre.

181-216-Chapitre 7.indd 206 29/08/08 14:29:09

Table 7-22 : Effets critiques d'impact (jambe)

Dégâts critiques	Effet
1	Un coup léger à la jambe coupe le souffle de la victime, qui encaisse 1 niveau de Fatigue.
2	L'impact écorche la jambe de la cible, la ralentissant un instant. Tous ses déplacements sont réduits de moitié pendant 1 round et elle encaisse 1 niveau de Fatigue.
3	Le choc brise la jambe de la cible, l'assommant pendant 1 round et réduisant ses déplacements de moitié pendant 1d5 rounds. Elle encaisse aussi 1 niveau de Fatigue.
4	Le rude coup infligé à la jambe envoie d'insoutenables vagues de douleur dans le corps de la cible. Celle-ci encaisse 1d5 niveaux de Fatigue et réduit ses déplacements de moitié pendant 1d5 rounds.
5	Un puissant impact provoque des microfractures dans les os de la cible, lui infligeant de terribles douleurs. L'Agilité de la cible est réduite de –20 pendant 1d10 rounds et elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue.
6	Plusieurs des os minuscules des pieds de la cible cassent dans un craquement de brindilles. La victime doit immédiatement réussir un test d'Endurance sous peine de perdre à jamais l'usage de son pied. En cas de succès, ses déplacements sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'elle bénéficie de soins. Elle encaisse 2 niveaux de Fatigue.
7	Avec un bruit de craquement effrayant, la jambe est brisée et la cible tombe à terre en gémissant de douleur. Tant que le membre n'est pas soigné, on considère que la cible n'a qu'une jambe. Elle encaisse 2 niveaux de Fatigue.
8	La force du coup emporte la partie inférieure de la jambe dans un éclaboussement de sang. La cible doit immédiatement réussir un test d'Endurance sous peine de mourir suite au choc. En cas de succès, elle est assommée pendant 1d10 rounds, encaisse 1d5 niveaux de Fatigue et subit une Hémorragie. Elle n'a plus qu'une jambe.
9	Le coup arrache les muscles de la jambe, faisant jaillir du sang dans toutes les directions. Tandis que la cible tente en vain de stopper l'affreuse hémorragie, elle tombe à terre et meurt dans la mare de sang qui s'étend.
10+	Comme ci-dessus, mais la cible meurt dans de telles souffrances que ses cris pitoyables couvrent toute conversation dans un rayon de 2d10 mètres pendant le reste du round.

Table 7-23 : Effets critiques pénétrants (tête)

Dégâts critiques	Effet
1	L'attaque arrache la peau du visage de la cible, qui encaisse 1 niveau de Fatigue. Si la victime porte un casque, cet effet ne s'applique pas.
2	L'attaque fend le cuir chevelu de la cible, qui se met aussitôt à saigner abondamment. À cause du sang qui lui coule dans les yeux, elle subit un malus de –10 en CC et en CT pendant les 1d10 prochains tours de jeu. Elle encaisse également 1 niveau de Fatigue.
3	L'attaque arrache le casque de la cible. Si elle n'en portait pas, elle perd une oreille et encaisse 2 niveaux de Fatigue.
4	L'attaque crève l'un des yeux de la cible, lui infligeant 1d5 niveaux de Fatigue et l'assommant pendant 1 round.
5	L'attaque ouvre le visage de la cible, l'assommant pendant 1d5 rounds et lui infligeant 1d5 niveaux de Fatigue. Si elle portait un casque, celui-ci est arraché.
6	Le coup atteint violemment la cible au visage et lui en emporte une partie. Lancez 1d10 pour savoir ce que la cible a perdu. 1–3 : œil (cf. **Effets permanents, page 201**) ; 4–7 : nez (Sociabilité à jamais réduite de moitié) ; 8–10 : oreille (Sociabilité à jamais réduite de 1d10, le personnage peut toujours cacher sa blessure avec ses cheveux). Par ailleurs, la cible souffre d'une Hémorragie et encaisse 1d5 niveaux de Fatigue.
7	Dans une explosion de chair et de dents, l'attaque arrache la majeure partie du visage de la cible. Celle-ci est à tout jamais aveugle et sa Sociabilité est réduite de 1d10 points. Désormais, la victime aura également du mal à parler autrement qu'en marmonnant. De plus, elle subit une Hémorragie et encaisse 1d10 niveaux de Fatigue.
8	Le coup fend le côté du crâne de la cible, faisant jaillir l'œil de l'orbite et couler sa cervelle sur sa joue comme de la confiture. Elle meurt avant d'avoir touché le sol.
9	Avec un son d'éponge mouillée déchirée en deux, la tête de la cible se détache de son corps et est propulsée dans les airs. Elle atterrit, intacte, à 2d10 mètres, en produisant un bruit sourd et humide. La cible est tuée sur le coup.
10+	Comme ci-dessus, mais une fontaine de sang jaillit du cou de la victime, aspergeant tous les individus proches et les forçant à effectuer un test d'Agilité. Ceux qui échouent subissent un malus de –10 en CC et en CT à leur tour de jeu suivant à cause du sang qui se dépose sur leurs yeux ou leur viseur.

181-216-Chapitre 7.indd 207 29/08/08 14:29:14

Table 7-24 : Effets critiques pénétrants (bras)

Dégâts critiques	Effet
1	Le coup arrache tout objet non fixé que la cible avait en main.
2	Une profonde entaille force la cible à lâcher ce qu'elle tenait et lui inflige 1 niveau de Fatigue.
3	L'attaque coupante fait hurler la cible de douleur. Elle encaisse 2 niveaux de Fatigue et lâche ce qu'elle tenait dans cette main.
4	L'attaque arrache la peau, remplissant l'air d'une éclaboussure de sang et des hurlements de la victime. Elle tombe à terre à cause de la douleur atroce et encaisse 2 niveaux de Fatigue. Le membre est inutilisable pendant 1d10 rounds.
5	Le coup creuse un sillon sanglant à l'aspect particulièrement douloureux dans le bras de la cible. Celle-ci encaisse 1d5 niveaux de Fatigue et vomit à cause de la souffrance. Elle lâche ce qu'elle tenait et le membre est inutilisable jusqu'à ce qu'elle bénéficie de soins. Elle souffre également d'une Hémorragie.
6	Le coup déchire la chair et les muscles de la main de la cible, coupant 1d5 doigts au passage (un 5 signifie que le pouce est lui aussi arraché). Elle encaisse 3 niveaux de Fatigue et doit aussitôt réussir un test d'Endurance sous peine de perdre l'usage de sa main.
7	L'attaque arrache la peau, les muscles, les tendons et les os, transformant le bras de la cible en une masse inutilisable et lui infligeant 1d5 niveaux de Fatigue. Le membre est brisé et on considère que la cible n'a qu'un bras tant que la fracture n'est pas résorbée. De plus, de nombreuses veines sont sectionnées et la cible souffre désormais d'une Hémorragie.
8	Produisant toute une série de bruits humides et curieux, le bras se détache du corps, s'envolant en traçant dans les airs un arc de cercle écarlate. La cible doit aussitôt réussir un test d'Endurance sous peine de mourir à cause du choc. En cas de succès, elle est assommée pendant 1d10 rounds et subit une Hémorragie. Elle encaisse également 1d10 niveaux de Fatigue et n'a désormais plus qu'un bras.
9	L'attaque entaille le bras, le transperce et atteint le torse, inondant le sol de sang et tuant la cible sur le coup.
10+	Comme ci-dessus. Cependant, tandis que le bras tombe à terre, les doigts de la cible sont agités de spasmes incontrôlables, pressant la détente de l'arme qu'elle tient (le cas échéant). Si la victime tenait une arme à distance, elle a 5 % de risques de toucher une cible choisie au hasard dans un rayon de 2d10 mètres. Si c'est le cas, on résout les dégâts comme pour une attaque normale.

Table 7-25 : Effets critiques pénétrants (corps)

Dégâts critiques	Effet
1	Si la cible ne porte pas d'armure sur cette localisation, elle encaisse 1 niveau de Fatigue en raison de la douloureuse entaille infligée. Si elle porte une armure, aucun effet ne s'applique. Ouf !
2	L'attaque endommage l'armure de la cible, réduisant de 1 ses PA. De plus, la victime encaisse 1 niveau de Fatigue. Si elle n'a pas d'armure, elle est également assommée pendant 1 round.
3	L'attaque arrache une bonne section de peau du torse de la cible et la douleur lui coupe le souffle. Elle est assommée pendant 1 round et encaisse 2 niveaux de Fatigue.
4	Un torrent de sang coule des profondes entailles créées, rendant le sol glissant. Tous les personnages qui tentent de traverser cette mare de sang doivent réussir un test d'Agilité sous peine de tomber à terre. La cible encaisse 1d5 niveaux de Fatigue.
5	Le coup a ouvert une large plaie dans le torse de la cible, la pliant en deux de douleur. Elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue.
6	La puissance de l'attaque arrache un bon morceau de chair à la cible et la jette au sol, agrippée à sa blessure sanglante et hurlant de douleur. Elle est à terre et encaisse 1d10 niveaux de Fatigue.
7	L'attaque ouvre l'abdomen de la cible, causant une Hémorragie considérable et exposant une partie de ses entrailles. La victime peut utiliser un bras pour retenir ses tripes (jusqu'à ce qu'un médecin les empêche de sortir en réussissant un test de Medicae) ou combattre malgré tout, en ayant 20 % de risques par tour de jeu de voir son ventre s'ouvrir, répandant ses intestins à terre et infligeant 2d10 dégâts supplémentaires. Dans tous les cas, la cible encaisse 1d5 niveaux de Fatigue et souffre désormais d'une Hémorragie.
8	Produisant un bruit de déchirement ignoble, la peau de la poitrine de la cible est arrachée, révélant un amas écarlate de muscles déchiquetés. Elle doit réussir un test d'Endurance sous peine de mourir. En cas de succès, sa valeur d'Endurance est à jamais réduite de 1d10 points, elle encaisse 1d10 niveaux de Fatigue et souffre désormais d'une Hémorragie.
9	Le coup puissant ouvre la cible de la gorge à l'aine, révélant ses organes internes et les répandant à terre devant elle. La victime est morte.
10+	Comme ci-dessus, mais la cible et les environs sont aspergés de sang. Pendant le reste du combat, quiconque se trouve dans un rayon de 4 mètres du cadavre doit réussir un test d'Agilité sous peine de tomber.

181-216-Chapitre 7.indd 208 29/08/08 14:29:19

Table 7-26 : Effets critiques pénétrants (Jambe)

Dégâts critiques	Effet
1	L'attaque projette le membre en arrière, le tordant douloureusement et infligeant 1 niveau de Fatigue.
2	Le genou de la cible est ouvert. Elle doit réussir un test d'Agilité sous peine de tomber à terre. Quoi qu'il en soit, elle encaisse 1 niveau de Fatigue.
3	L'attaque arrache un morceau de chair à la jambe et l'entaille saigne abondamment. La cible encaisse 1 niveau de Fatigue et souffre d'une Hémorragie.
4	L'attaque arrache la rotule de la jambe et la cible s'effondre. Elle se déplace à la moitié de sa vitesse habituelle jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins. De plus, elle encaisse 2 niveaux de Fatigue.
5	Dans une éclaboussure de sang, la jambe de la cible est ouverte, exposant les os, les tendons et les muscles. Elle encaisse 1d5 niveaux de Fatigue et ses déplacements sont réduits de moitié pendant 1d10 heures.
6	Le coup tranche quelques centimètres du bout du pied de la cible. Celle-ci doit réussir aussitôt un test d'Endurance sous peine de perdre à jamais l'usage de son pied. En cas de succès, ses déplacements sont réduits de moitié jusqu'à ce qu'elle reçoive des soins. Dans tous les cas, la cible encaisse 1d5 niveaux de Fatigue.
7	Le coup pénètre profondément dans la jambe, frottant l'os et déchirant les ligaments. Le membre est brisé et la cible est considérée comme n'ayant qu'une jambe jusqu'à ce que la fracture soit résorbée. De plus, la blessure est si grave que la cible souffre désormais d'une Hémorragie. Elle encaisse également 1d10 niveaux de Fatigue.
8	La jambe de la cible est tranchée d'un coup et ses fluides vitaux s'épanchent au sol. La cible doit aussitôt réussir un test d'Endurance sous peine de mourir à cause du choc. En cas de succès, elle est assommée pendant 1d10 rounds, encaisse 1d10 niveaux de Fatigue et souffre d'une Hémorragie. Elle n'a désormais plus qu'une jambe.
9	Produisant un bruit sourd, la jambe est coupée à hauteur de la hanche. La cible s'effondre en hurlant de douleur avant de mourir quelques instants plus tard.
10+	Comme ci-dessus, mais le flot de sang est si important que pour le reste du combat, quiconque entreprend une action de course ou de charge dans un rayon de 6 mètres du cadavre doit réussir un test d'Agilité sous peine de tomber.

Dégâts spéciaux

Les horreurs du combat ne sont pas les seules causes de mortalité dans l'univers de Dark Heresy. Les acolytes peuvent prendre feu, souffrir d'asphyxie, tomber d'une falaise ou pire encore, être exposés au vide glacial de l'espace. Ces dégâts sont regroupés sous le terme de dégâts spéciaux et exposés dans cette partie.

Asphyxie

Il existe plusieurs façons de mourir par asphyxie. La noyade est la plus courante, mais l'inhalation de fumée ou de certains gaz a en définitive le même effet. La vitesse d'asphyxie dépend de votre niveau d'activité. Si vous tentez activement de garder votre souffle, vous pouvez retenir votre respiration pendant un nombre de minutes égal à votre bonus d'Endurance. Cependant, effectuez un test d'Endurance par minute. En cas d'échec, vous encaissez 1 niveau de Fatigue. Quel que soit votre niveau de Fatigue actuel, si vous ne trouvez pas de source d'air frais à la fin de cette période, vous sombrez dans l'inconscience et commencez à mourir. Dès lors, à la fin de chaque round, vous subissez 1d10 points de dégâts jusqu'à ce que vos points de Blessures soient épuisés, auquel cas vous mourez. L'armure et le bonus d'Endurance ne réduisent pas les dégâts subis.

Si vous vous livrez à une activité épuisante (combat, nage, etc.), vous pouvez retenir votre respiration pendant un nombre de rounds égal au double de votre bonus d'Endurance. Au bout de cette période, vous perdez 1 point de Blessures et encaissez 1 niveau de Fatigue à la fin de chaque round. Si vous sombrez dans l'inconscience à cause de la Fatigue, vous subissez 1d10 points de dégâts à la fin de chaque round jusqu'à ce que vous mouriez. L'armure et le bonus d'Endurance ne réduisent pas les dégâts subis.

Exemple

Shawnmaker, un Arbitrator doté d'un BE de 3, se retrouve dans un couloir dépourvu d'air. Sachant que ses alliés sont proches et dotés d'un découpeur laser, il décide de s'asseoir et de retenir son souffle. Shawnmaker peut retenir sa respiration pendant 3 minutes, si bien que ses amis ont juste le temps de découper les murs du couloir. Au bout de sa première minute sans air, Shawnmaker encaisse 1 niveau de Fatigue car il rate son test d'Endurance. Après la deuxième minute, il relance les dés, mais réussit son test. Même chose au bout de la troisième minute. Si les secours n'arrivent pas à la quatrième minute, Shawnmaker sombrera cependant dans l'inconscience et commencera à suffoquer, alors même qu'il n'aura encaissé qu'un seul niveau de Fatigue.

Exemple

Shawnmaker a un BE de 3 et 9 points de Blessures. Il peut retenir sa respiration dans les eaux troubles du puisard d'une ruche pendant 6 rounds avant de commencer à encaisser des niveaux de Fatigue et à perdre des points de Blessures. Après 4 autres rounds, il sombre dans l'inconscience et commence à subir 1d10 points de dégâts par round.

Chutes

Un personnage peut tomber pour diverses raisons, mais les résultats sont généralement les mêmes. Pour calculer les dégâts subis lors d'une chute, il suffit d'en déterminer la hauteur et de se reporter à la **Table 7–27 : dégâts de chute**. Lancez les dés sur la **Table 7-7: localisation des dégâts** pour savoir quelle partie du corps touche le sol en premier. Notez que les armures n'offrent aucune protection

181-216-Chapitre 7.indd 209 29/08/08 14:29:23

contre les chutes. Les dégâts de chute sont considérés comme des dégâts d'impact dans le cadre des règles de dégâts critiques.

Table 7-27 : Dégâts de chute

Distance de chute	Dégâts
3 mètres	1d10+3
6 mètres	1d10+5
9 mètres	1d10+7
12 mètres	1d10+9
15 mètres	1d10+11
18 mètres	1d10+13
21 mètres	1d10+15
24 mètres	1d10+17
25 mètres ou +	1d10+20

Feu

Les personnages subissent un certain nombre de points de dégâts à chaque round quand ils sont exposés au feu. Si vous êtes exposé à la même source de flammes pendant 2 rounds consécutifs au moins (ou que vous êtes touché par un lance-flammes comme indiqué au **Chapitre V : Arsenal**, **page 131**), vous devez réussir un test d'Agilité par round pour éviter de prendre feu. Une fois embrasé, vous perdez 1d10 points de Blessures (sans tenir compte de l'armure) et encaissez 1 niveau de Fatigue par round jusqu'à ce que les flammes soient éteintes. Tous les dégâts de feu sont considérés comme des dégâts d'énergie appliqués au corps dans le cadre des règles de dégâts critiques. Quand il est en feu, un personnage doit réussir un test de Force Mentale pour agir normalement, sans quoi il ne peut rien faire d'autre que courir et hurler (ce qui compte comme une action complète).

Une fois qu'un personnage a pris feu, il peut tenter d'éteindre les flammes au moyen d'une action complète en effectuant un test d'Agilité Difficile (–20), c'est-à-dire en se roulant à terre. Le MJ peut rendre le test plus facile ou plus difficile en fonction de la situation, par exemple si des alliés l'aident à étouffer les flammes, s'il saute dans l'eau, se roule dans le sable, s'il y a beaucoup de vent, etc.

Le vide

Être exposé au vide n'est pas une situation enviable. Ce genre d'accident malheureux peut se produire de deux façons : le personnage se retrouve soudain dans un environnement dépressurisé et privé d'air (comme lorsque l'on est balancé par le sas d'un vaisseau), ou il est affecté de manière progressive (dans le cas, par exemple, où il est prisonnier d'un vaisseau qui perd peu à peu son oxygène dans l'espace).

Si vous êtes brusquement exposé au vide, vous pouvez survivre sans subir de dégâts pendant un nombre de rounds égal à votre bonus d'Endurance. À moins de disposer d'une source d'oxygène, vous commencerez également à subir les effets d'une asphyxie. Ensuite, à la fin de chaque round, vous subirez 1d10+3 points de dégâts explosifs à cause de la dépressurisation. Si vous êtes dans le vide spatial, à la fin de chaque round, vous devez effectuer un test d'Endurance. En cas d'échec, vous subissez 1d10 points de dégâts d'énergie à cause du froid extrême. Dans les deux cas, aucune armure ne réduit les dégâts subis.

Si vous mourez dans l'espace, il faut 5 rounds à votre dépouille pour geler. Si votre cadavre subit alors le moindre dégât, il explose en milliers d'éclats de glace rouge. À part peut-être conclure un pacte démoniaque, on ne peut pas faire grand-chose pour échapper à un tel sort.

Si vous êtes prisonnier d'une atmosphère qui se dégrade peu à peu, vous pouvez survivre sans subir de dégâts pendant un nombre de rounds égal au double de votre bonus d'Endurance. À la fin de cette période, vous commencez à être victime d'asphyxie et à ressentir les effets de la dépressurisation. À partir de cet instant, à la fin de chaque round, vous devez effectuer un test d'Endurance assorti d'un malus cumulatif de –10. En cas de succès, vous subissez 1d5 points de dégâts explosifs, mais en dehors de cela, vous n'êtes pas affecté. En cas d'échec, vous subissez 1d10 points de dégâts explosifs. Dans les deux cas, aucune armure ne réduit les dégâts subis.

Dégâts et guérison

« Le succès est à la mesure du sang versé ; le vôtre ou celui de votre ennemi. »

— Tactica Imperialis

Au fur et à mesure que vous accumulez les points de dégâts, vos blessures s'aggravent jusqu'à ce que vous finissiez par subir les très redoutés dégâts critiques. Le nombre de points de dégâts subis détermine alors la gravité de vos blessures : légères, graves ou mortelles. Ces différents états indiquent le temps qu'il vous faut pour guérir. Vous éliminez les points de dégâts à un rythme précis quel que soit votre niveau d'activité. Toutefois, si vous vous reposez confortablement, sans vous livrer à des activités épuisantes (combattre, utiliser des pouvoirs psychiques, mener un troupeau de grox, etc.), vous pouvez récupérer plus vite.

Légèrement blessé

Vous êtes Légèrement blessé si vous avez subi un nombre de points de dégâts inférieur ou égal au double de votre bonus d'Endurance (s'il est de 3, vous êtes Légèrement blessé entre 1 et 6 points de dégâts). Sans soins ni médicaments, vous vous débarrassez de 1 point de dégâts par jour. Si vous passez ce temps à vous reposer au lit, vous éliminez un nombre de points de dégâts égal à votre bonus d'Endurance.

Gravement blessé

Vous êtes Gravement blessé quand vous avez subi un nombre de points de dégâts supérieur au double de votre bonus d'Endurance (s'il est de 3, vous êtes Gravement blessé après avoir subi plus de 6 points de dégâts). Sans soins, la guérison naturelle vous permet de vous débarrasser de 1 point de dégâts par semaine. Si vous passez la semaine à vous reposer, vous éliminez un nombre de points de dégâts égal à votre bonus d'Endurance. Une fois que le nombre de points de dégâts redevient inférieur ou égal au double de votre bonus d'Endurance, vous êtes Légèrement blessé.

Mortellement blessé

On parle de blessure mortelle lorsque vous subissez des dégâts critiques. Vous ne pouvez tout simplement pas vous remettre sans soins médicaux. Si vous en bénéficiez, vous vous débarrassez de 1 point de dégâts critiques par semaine de repos. Une fois tous les dégâts critiques retirés, vous êtes Gravement blessé.

Soins

Les soins constituent une action visant à vous soigner ou à soigner autrui. Il peut s'agir de l'application de drogues et produits facilitant la guérison, de tests de Medicae ou de l'utilisation de pouvoirs psychiques permettant de récupérer des points de Blessures. Les soins offrent une guérison instantanée ou accélèrent le processus

181-216-Chapitre 7.indd 210 29/08/08 14:29:28

de guérison naturelle. Pour plus d'informations, reportez-vous à la compétence Medicae au **Chapitre III : Compétences**, **page 107**.

Hémorragie

Un personnage souffrant d'une Hémorragie a 10 % de risques de mourir à chaque round, à moins de bénéficier de soins. S'il est conscient, il a droit à un test de Medicae par round pour étancher le sang. S'il se tient tranquille, le test est Assez difficile (–10). S'il se livre à une activité épuisante, comme combattre ou se déplacer, le test est Très difficile (–30). Si le personnage est inconscient ou ne veut pas tenter sa chance, un autre personnage peut effectuer le test.

Fractures

Certains effets critiques indiquent un risque de perte permanente d'un membre. Pour éviter ce triste sort, le personnage doit réussir un test d'Endurance. Si un personnage doté de la compétence Medicae est présent et aide la victime, celle-ci bénéficie d'un bonus de +20 au test requis pour conserver son membre. Celui-ci doit être immobilisé à l'aide d'une écharpe pendant 1d5+1 semaines et reste inutilisable tout ce temps.

Si le test échoue, le membre doit être amputé, ce qui nécessite un test de Medicae Assez difficile (–10). En cas d'échec, l'opération est couronnée de succès, mais inflige 1d10 points de dégâts au membre en question ; presque toujours des dégâts critiques. Si l'amputé survit, le membre est retiré, mais le patient souffre d'une Hémorragie et doit être soigné. Une fois cette étape franchie, le chirurgien doit soigner la blessure comme s'il s'agissait d'un membre amputé (cf. ci-dessous).

Amputations

Un personnage qui perd une partie de son corps (à l'exception de la tête, car la mort est inévitable, à moins que son cerveau ne se situe ailleurs) est également victime d'une Hémorragie qui doit être traitée en priorité. Si les soins sont couronnés de succès et que le personnage survit, il faut trouver quelqu'un doté de la compétence Medicae pour traiter le moignon afin de s'assurer qu'il cicatrise correctement. Si aucun médecin n'est disponible, il y a tout de même 20 % de chances pour que tout se passe bien. Si ce n'est pas le cas, l'amputé meurt dans d'atroces souffrances au bout de 1d10 jours à cause de l'infection. Qu'il guérisse naturellement ou qu'un médecin s'occupe de lui, le personnage ne pourra pas commencer à se débarrasser de points de dégâts avant 1d10+2 jours.

Prothèses cybernétiques et bioniques

Il est possible de remplacer un membre perdu par une prothèse bionique. En fait, certains individus remplacent parfois un bras ou une jambe parfaitement sains pour les simples avantages que confèrent les prothèses. Les règles permettant de retirer et de poser des membres, implants et armes de nature cybernétique, bionique et bioaméliorés se trouvent au **Chapitre V : Arsenal**.

Déplacements

« L'espoir est le premier pas sur la voie de la déception. »
— Dogme du concordium

Le plus souvent, il vous suffit de dire où vous voulez que votre personnage se rende et il finit par y arriver. D'ordinaire, le temps que cela prend n'a pas vraiment d'importance, mais dans certains cas, la vitesse à laquelle il se déplace prend tout son sens. Lors d'une course-poursuite dans les rues, d'une charge contre un ork et autres situations de ce genre, la vitesse peut faire la différence entre la vie et la mort.

Au cours d'un round, un personnage peut se déplacer à l'une de ces quatre vitesses : demi-déplacement, déplacement complet, charge ou course. Le nombre de mètres qu'il parcourt durant son tour de jeu est déterminé par son bonus d'Agilité. Certains traits peuvent modifier tout ou partie des vitesses de déplacement. Vous trouverez plus de détails concernant ces modes de déplacement dans la partie **Combat**.

Table 7-28 : Déplacements en mètres par round

BA	Demi-déplacement	Déplacement complet	Charge	Course
0	1/2	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

Dans certaines situations, il est important de noter la distance que couvrent les personnages en temps narratif. La **Table 7–29 : déplacements narratifs** indique la vitesse standard dans des circonstances idéales. L'environnement (cf. plus loin) peut affecter cette vitesse et ralentir les personnages.

Table 7-29 : Déplacements narratifs

BA	Par minute	Par heure	Par jour†
0	12 m	0,75 km	7 km
1	24 m	1,5 km	15 km
2	48 m	3 km	30 km
3	72 m	4 km	40 km
4	96 m	6 km	60 km
5	120 m	7 km	70 km
6	144 m	9 km	90 km
7	168 m	10 km	100 km
8	192 m	12 km	120 km
9	216 m	13 km	130 km
10	240 m	14 km	140 km

†En marchant 10 heures par jour.

Déplacement narratif et terrain

Le relief affecte la distance parcourue par les personnages en temps narratif. Naturellement, se frayer un chemin dans une jungle mortelle s'avère bien plus difficile que de suivre un grand axe.

Les déplacements sont réduits de moitié au travers d'une végétation fournie, dans les zones urbaines denses et autres types de terrain difficile.

Le cas échéant, le MJ détermine les modificateurs imposés au temps narratif par l'environnement.

181-216-Chapitre 7.indd 211 29/08/08 14:29:33

Se presser

Les personnages peuvent presser l'allure, doublant ainsi la distance parcourue en temps narratif pendant un nombre d'heures égal à leur bonus d'Endurance. À la fin de ce laps de temps, ils doivent réussir un test d'Endurance sous peine d'encaisser 1 niveau de Fatigue. De plus, les acolytes qui se pressent sont moins susceptibles de prêter attention à leur environnement et subissent donc un malus de –10 aux tests de Perception. Ils peuvent insister malgré tout, même en ayant subi ces malus, mais ils doivent refaire un test d'Endurance assorti d'un malus cumulatif de –10 au bout d'un nombre d'heures égal à leur bonus d'Endurance sous peine d'encaisser d'autres niveaux de Fatigue.

Exemple

Lucrèce se presse pour rejoindre un poste de chercheurs et couvre donc 12 kilomètres par heure. Son Endurance est de 41 et il peut forcer l'allure pendant 4 heures avant d'avoir à effectuer un test d'Endurance.

La course et le temps narratif

Les personnages peuvent courir durant le temps narratif, mais c'est épuisant. Quand il court, la vitesse de déplacement d'un PJ est triplée, mais au bout de chaque heure de course, il doit effectuer un test d'Endurance assorti d'un malus cumulatif de –10 par heure après la première pour garder le rythme. En cas d'échec, il encaisse 1 niveau de Fatigue. Les personnages qui progressent à ce rythme sont concentrés sur leur effort physique et sur le relief, si bien qu'ils subissent un malus de –20 aux tests de Perception. Comme dans le cas d'individus qui se pressent, les acolytes qui courent peuvent continuer après avoir raté un test, mais les malus subis en raison de tests ratés sont cumulatifs.

Exemple

Kyba a un BE de 2 et court pour atteindre le village, situé à quelques 30 kilomètres de là, avant les orks qui devraient y arriver en 4 heures. Elle se déplace normalement à 4 km/h. Cependant, comme elle court, elle progresse à 12 km/h, ce qui signifie qu'elle atteindra le village en un peu plus de 2 heures si elle parvient à garder le rythme. Après la première heure de course, elle effectue un test d'Endurance et échoue. Elle encaisse 1 niveau de Fatigue. Au bout de la deuxième heure, elle a parcouru 24 kilomètres, mais il lui faut à nouveau effectuer un test d'Endurance, cette fois avec un malus de –20 (–10 en raison de la Fatigue et –10 pour la 2e heure). Elle échoue à nouveau ! Une demi-heure plus tard, Kyba atteint le village, épuisée, après avoir encaissé 2 niveaux de Fatigue.

Marche forcée

Rien n'empêche les personnages de pousser au-delà de la limite des dix heures de marche quotidienne. Ils peuvent forcer sans danger pendant un nombre d'heures égal à leur bonus d'Endurance. Au-delà, chacun doit effectuer un test d'Endurance accompagné d'un malus cumulatif de –10 par heure, pour chaque heure parcourue au-delà de son bonus d'Endurance. En cas d'échec, il encaisse 1 niveau de Fatigue. Il est possible de se forcer à marcher jusqu'à perdre conscience. La Fatigue qu'inflige une marche forcée disparaît dès lors que le personnage s'est reposé pendant un nombre d'heures égal au double de celui qu'il a passé à marcher au-delà de la limite de son bonus d'Endurance.

Déplacements et environnement

La vitesse de déplacement des personnages indiquée sur la **Table 7–28 : déplacements en mètres par round** suppose que le champ de bataille est relativement dégagé. Il peut y avoir quelques obstacles, flaques d'eau ou bancs de brume, mais les PJ peuvent plus ou moins se déplacer à leur vitesse standard. Toutefois, certaines circonstances peuvent réduire la vitesse d'un personnage. Il peut s'agir de couloirs envahis de décombres, d'une épaisse couche de neige, d'un brouillard épais, de broussailles denses et de toutes sortes de conditions diverses qui contrarient les déplacements. Dans ce genre d'environnement, les déplacements des acolytes sont réduits de moitié. Si un personnage charge ou court, il doit réussir un test d'Agilité sous peine de tomber. La difficulté de ce test dépend du relief. Reportez-vous à la **Table 7–30 : environnements difficiles** pour plus de détails.

Table 7-30 : Environnements difficiles

Conditions	Difficulté
Brouillard ou fumée	Assez facile (+10)
Boue	Moyenne (+0)
Eau peu profonde	Moyenne (+0)
Neige	Assez difficile (–10)
Obscurité	Assez difficile (–10)
Sous-bois	Assez difficile (–10)
Décombres	Difficile (–20)
Foule dense	Difficile (–20)
Gravité zéro	Difficile (–20)
Tremblement de terre	Difficile (–20)

Escalade

Il y aura forcément un moment où vous voudrez escalader un mur ou une falaise, ou bien grimper à un arbre pour échapper aux griffes d'un xenos enragé. Tout personnage qui a les deux mains libres peut escalader une surface relativement facile en effectuant un test de Force (ou d'Escalade). En cas de succès, il monte ou descend à un rythme égal à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle (pour un minimum de 50 cm). Pour chaque degré de réussite, il se déplace de 1 mètre de plus. En cas d'échec, il tombe de son point de départ. La difficulté dépend de la nature de la surface à escalader, mais la plupart des tests sont Moyens (+0).

Surfaces à pic

Certaines surfaces ne sont pas à la portée des personnages ordinaires. Escalader un mur dénué de prises, une surface parfaitement verticale ou un surplomb nécessite des talents de grimpeur chevronné. Vous pouvez tenter un test d'Escalade pour grimper sur ce type de surface à la moitié de votre vitesse de déplacement. Sinon, vous devez disposer d'outils comme une corde à nœuds ou des draps liés les uns aux autres, une échelle de corde ou une échelle normale. Si vous avez du temps devant vous et n'êtes pas menacé par des adversaires, vous pouvez monter à la moitié de votre vitesse de déplacement sans avoir à effectuer de test de Force. Vous pouvez tenter d'escalader plus vite ou quand vous êtes attaqué, mais vous devez alors réussir un test de Force comme si vous escaladiez une surface facile.

181-216-Chapitre 7.indd 212 29/08/08 14:29:39

Effets de la gravité

Bien que les mondes habités de l'Imperium puissent légèrement varier en termes de gravité, les effets sur le jeu sont négligeables. Ce n'est que lorsque les personnages explorent des mondes à la gravité extrêmement élevée ou faible que les déplacements, poids et autres facteurs sont affectés.

Mondes à gravité faible

Sur les mondes à gravité faible, le bonus d'Agilité des PJ augmente de 2 pour tous les calculs liés aux déplacements. De plus, leurs bonus de Force et d'Endurance augmentent de 4 quand il s'agit de porter des charges ou de l'équipement et de repousser leurs limites. Ils ajoutent également 2 à leur bonus de Force pour calculer la distance à laquelle ils peuvent jeter des objets. Toutes les distances de saut sont doublées.

Mondes à gravité élevée

Sur les mondes à gravité élevée, le bonus d'Agilité des PJ est réduit de 2 (pour un minimum de 1) pour tous les calculs liés aux déplacements. De plus, les personnages réduisent de 4 (pour un minimum de 0) leur bonus de Force et leur bonus d'Endurance quand il s'agit de porter des charges ou de l'équipement et de repousser leurs limites. Ils réduisent également de 2 leur bonus de Force (pour un minimum de 0) pour calculer la distance à laquelle ils peuvent jeter des objets. Toutes les distances de saut sont réduites de moitié.

Descente en rappel

Vous pouvez tenter une descente en rappel sur une corde ou une échelle pour gagner du temps. Vous descendez à une vitesse de 10 mètres par round si vous réussissez un test d'Agilité. En cas d'échec, cette vitesse est réduite à 5 mètres par round. Toutefois, si vous le ratez d'au moins 2 degrés d'échec, vous devez réussir un test de Force pour éviter de lâcher prise. Dans ce cas, vous tombez à moins d'avoir un harnais.

SAUTS

Un saut désigne une chute verticale contrôlée, un personnage qui saute atterrissant généralement sur les pieds. Si vous êtes poussé ou tombez par accident, vous ne sautez pas, mais faites une chute (cf. **Chutes**).

Sauts en hauteur

Vous pouvez sauter vers le haut pour atteindre quelque chose qui se trouve au-dessus de vous ou vous retrouver sur une position plus élevée, ce qui nécessite un test d'Agilité. En cas de succès, vous sautez d'un nombre de centimètres égal à 20 fois votre bonus de Force. Pour chaque degré de réussite, vous ajoutez un nombre de centimètres égal à 10 fois votre bonus de Force.

Exemple

Keira veut sauter pour attraper une saillie rocheuse située à 1 mètre (100 cm) au-dessus de sa tête. Elle a une Force de 36 (et donc un BF de 3). Elle lance les dés et obtient 22 : un succès accompagné de 1 degré de réussite. Elle saute donc de 90 centimètres ([BF×20]+[BF×10]), pas assez pour atteindre le rebord.

Se laisser tomber

Quand vous sautez vers le bas, vous devez réussir un test d'Agilité pour chaque mètre de chute contrôlée. En cas d'échec, vous cessez aussitôt les tests d'Agilité et chutez sur la distance restante. Cela signifie que si vous ratez le premier test, vous chutez sur toute la distance et subissez les dégâts dus à la chute (cf. **Chutes**).

Sauts en longueur

Un saut en longueur permet de parcourir une distance horizontale. On l'utilise pour bondir de toit en toit, pour franchir un fossé, etc. Il existe deux types de saut en longueur : avec ou sans élan. Tous deux se font au moyen d'actions complètes.

Sauts avec élan

Dans le cas d'un saut en longueur avec élan, vous devez courir sur une distance d'au moins 4 mètres en ligne droite avant de sauter. À la fin de votre déplacement, vous sautez sur un nombre de mètres égal à votre bonus de Force. Vous effectuez un test de Force. Pour chaque degré de réussite, vous parcourez 50 centimètres de plus. Pour chaque degré d'échec, vous sautez 50 centimètres de moins (pour un minimum de 0 mètre, auquel cas vous bondissez de quelques dizaines de centimètres, sans parcourir 1 mètre entier). Pour chaque tranche de 4 mètres parcourus avant de sauter en plus de la première, vous disposez d'un bonus de +10 au test de Force (jusqu'à un maximum de +30).

Exemple

Notre amie Keira se retrouve sur un toit. Pour atteindre le bâtiment où se trouve sa cible, elle doit sauter de 4 mètres en longueur. Keira a 36 en Force (et donc un BF de 3) et il vaudrait mieux pour elle qu'elle obtienne un bon résultat aux dés si elle ne veut pas s'écraser dans la rue en contrebas. Elle prend 8 mètres d'élan et se met à courir. Une fois cette distance parcourue, elle effectue un test de Force. Comme elle a pris 4 mètres d'élan de plus, elle bénéficie d'un bonus de +10 au test de Force. Elle lance les dés et obtient 26, soit 2 degrés de réussite (36+10=46). Si elle avait remporté le test sans obtenir de degré de réussite, elle n'aurait sauté que sur 3 mètres. Mais comme elle a obtenu 2 degrés de réussite, elle parcourt 4 mètres (3 m + [2×50 cm]), juste assez pour bondir de l'autre côté.

Sauts sans élan

Un saut sans élan est identique à un saut avec élan, sauf que vous n'avez naturellement pas besoin de courir auparavant. On calcule la distance parcourue comme pour un saut avec élan, mais vous subissez un malus de –10 au test de Force.

181-216-Chapitre 7.indd 213 29/08/08 14:29:44

Distance verticale

Si cela peut avoir de l'importance, la hauteur maximale qu'atteint le personnage en sautant en longueur est égale à un quart de la distance parcourue en mètres. Un résultat de 0 ou moins indique qu'il a gagné assez de hauteur pour sauter, mais pas assez pour passer par-dessus d'éventuels obstacles.

NAGE

En temps normal, un personnage n'a pas besoin d'effectuer de test de Natation, mais dans les situations dangereuses (fort courant, mains attachées, combat, etc.), un test est nécessaire pour se déplacer. Pour nager dans des conditions dangereuses, vous devez donc effectuer un test de Natation au moyen d'une action de mouvement. En cas de succès, vous vous déplacez dans n'importe quelle direction d'un nombre de mètres égal à la moitié de votre bonus de Force *ou* vous vous laissez simplement entraîner par le courant, au choix. En cas d'échec, vous ne progressez pas et ne pouvez pas bouger. Si vous échouez d'au moins 2 degrés, vous coulez de 1 mètre par tranche de 20 kg de votre poids.

Les personnages qui sont incapables de nager pour une raison ou une autre (inconscience, paralysie, etc.) coulent automatiquement de 1 mètre par tranche de 20 kg de leur poids à leur tour de jeu. D'un point de vue purement théorique, un PJ peut couler jusqu'au fond et marcher ensuite jusqu'au bord pour ressortir s'il parvient à retenir son souffle assez longtemps.

Natation et temps narratif

Nager longtemps peut s'avérer épuisant. Vous pouvez nager pendant un nombre d'heures égal à votre bonus d'Endurance (remplacez simplement votre bonus d'Agilité par votre bonus de Force pour déterminer la distance que vous parcourez chaque heure). Ensuite, vous devez effectuer un test d'Endurance à chaque heure qui suit, avec un malus cumulatif de –10 par heure. En cas d'échec, vous encaissez 1 niveau de Fatigue. Si vous perdez conscience à cause de la Fatigue, vous coulez et risquez selon toute vraisemblance de vous noyer.

Soulever et se déplacer

« Porter le fardeau de la mortalité jusqu'à son terme est la meilleure preuve des louanges de l'Empereur. »

— Lexiconum Moralis

En temps normal, il n'est pas utile de calculer le poids de chacun des objets que comporte votre équipement. Les personnages de Dark Heresy sont censés être capables de porter leur sac à dos, leurs armes et leur armure sans trop de mal. Toutefois, dans certaines situations, il est utile de connaître la charge que vous pouvez raisonnablement soulever.

Le poids qu'un PJ peut porter dépend de la somme de ses bonus de Force et d'Endurance. Comparez ce total à la **Table 7–31 : porter, soulever et pousser** pour déterminer les limites de votre force. Notez que certains traits peuvent accroître ces valeurs.

Table 7-31 : Porter, Soulever et Pousser

Total	Poids porté†	Poids soulevé‡	Poids poussé¥
0	0,9 kg	2,25 kg	4,5 kg
1	2,25 kg	4,5 kg	9 kg
2	4,5 kg	9 kg	18 kg
3	9 kg	18 kg	36 kg
4	18 kg	36 kg	72 kg
5	27 kg	54 kg	108 kg
6	36 kg	72 kg	144 kg
7	45 kg	90 kg	180 kg
8	56 kg	112 kg	225 kg
9	67 kg	135 kg	270 kg
10	78 kg	157 kg	315 kg
11	90 kg	180 kg	360 kg
12	112 kg	225 kg	450 kg
13	225 kg	450 kg	900 kg
14	337 kg	675 kg	1 350 kg
15	450 kg	900 kg	1 800 kg
16	675 kg	1 350 kg	2 700 kg
17	900 kg	1 800 kg	3 600 kg
18	1 350 kg	2 700 kg	5 400 kg
19	1 800 kg	3 600 kg	7 200 kg
20	2 250 kg	4 500 kg	9 000 kg

† *Cette colonne indique ce que vous pouvez porter.*
‡ *Cette colonne indique ce que vous pouvez décoller du sol.*
¥ *Cette colonne indique ce que vous pouvez pousser sans le décoller du sol.*

DÉPASSER SES LIMITES

Quand vous dépassez votre limite de poids porté sans aller au-delà de la limite de poids soulevé, on dit que vous êtes encombré. Vous subissez un malus de –10 aux tests liés aux déplacements et votre bonus d'Agilité est réduit de 1 pour ce qui est de calculer votre vitesse de déplacement. De plus, si vous passez un nombre d'heures égal à votre bonus d'Endurance à porter cette charge, vous devez réussir un test d'Endurance sous peine d'encaisser 1 niveau de Fatigue.

Quand vous manipulez des charges dont le poids est situé entre votre limite de poids soulevé et votre limite de poids poussé, il vous faut une action complète pour avancer à votre vitesse de déplacement habituelle.

Vous pouvez tenter de soulever ou de pousser une charge dont le poids est supérieur à votre limite en effectuant un test de Force. Chaque degré de réussite obtenu ajoute un bonus de +1 au total de vos bonus de Force et d'Endurance quand on détermine vos limites. Si vous échouez à ce test d'au moins 2 degrés, vous encaissez 1 niveau de Fatigue.

LANCER DES OBJETS

Comme indiqué au **Chapitre V: Arsenal**, certaines armes sont conçues pour être jetées. Plus la cible est éloignée de vous, plus il est difficile de l'atteindre. Si la portée de ces armes est déterminée par votre bonus de Force modifié, ce système ne couvre pas les objets qui ne sont pas conçus pour être lancés, comme les sacs de sable, les briques, etc.

181-216-Chapitre 7.indd 214 29/08/08 14:29:48

Vous pouvez lancer n'importe quel objet dont le poids est inférieur ou égal à la moitié de votre limite de poids soulevé. Pour connaître la distance parcourue par l'objet, effectuez un test de Force. En cas de succès, l'objet vole sur un nombre de mètres égal à votre bonus de Force. Pour chaque degré de réussite obtenu, cette distance augmente d'un facteur de 1, si bien que pour 1 degré, l'objet est lancé à un nombre de mètres égal au double de votre BF ; pour 2 degrés, au triple de votre BF ; au quadruple pour 3 degrés, etc. En cas d'échec, l'objet parcourt un nombre de mètres égal à la moitié de votre bonus de Force (arrondir à l'entier inférieur, un résultat de 0 indiquant qu'il tombe à vos pieds). Si l'objet heurte une surface dure, comme un mur, il subit 1d10+BF points de dégâts, plus 1 par degré de réussite obtenu au test.

Si vous utilisez un tel objet comme une arme improvisée, vous devez effectuer un test de Capacité de Tir et non un test de Force. Lancer un objet dont le poids est compris entre la moitié et la totalité de votre limite de poids soulevé se fait au moyen d'un test Difficile (–20).

Éclairage

« Entrez si les ténèbres de notre temps ne vous effrayent point. »
— Maxime de l'Ordo Hereticus

Bien des aventures de Dark Heresy ont lieu de nuit, dans les profondeurs de grottes obscures ou dans l'atmosphère humide et fétide d'une sous-ruche. Par conséquent, les ténèbres oppressantes constituent un adversaire de tous les instants, dissimulant dans leurs profondeurs d'innombrables horreurs et de monstrueux périls. Les sources de lumière revêtent donc une importance primordiale dans l'exploration des lieux obscurs de l'Imperium.

Pour simplifier, Dark Heresy exploite trois niveaux de luminosité : lumière vive, pénombre et obscurité. Une lumière vive correspond à un éclairage offrant une vision normale (lumière du jour, rayon d'une torche, d'une lanterne radiante, d'une bougie, etc.). On parle de pénombre quand une source de lumière normale est voilée, par exemple par le brouillard, la distance ou un effet similaire. Enfin, comme son nom l'indique, l'obscurité est synonyme d'absence de lumière.

En dehors des effets évidents de la pénombre et de l'obscurité, ces conditions d'éclairage peuvent influer sur le déplacement et les capacités de combat des personnages. Ces derniers peuvent traverser les zones de pénombre sans malus, mais ils ne peuvent se déplacer dans les zones plongées dans l'obscurité qu'à concurrence de la moitié de leur vitesse de déplacement. S'il dépasse cette vitesse, un personnage risque d'avancer dans une direction aléatoire, à moins de réussir un test de Perception Difficile (–20). Pour ce qui est des effets de l'éclairage durant les affrontements, reportez-vous à la partie **Combat**.

Voler

« J'ai l'intime conviction que les voyages à l'étranger provoquent une extraordinaire étroitesse d'esprit. »
— Helem Boesch, Ordo Xenos

Les personnages de Dark Heresy ne volent pas très souvent. Hormis certains artefacts technologiques rares et la possibilité de convaincre une créature volante de les porter, les acolytes ont de fortes chances de vivre et de mourir les deux pieds sur la terre ferme. Cela dit, toutes sortes de créatures de l'univers de Warhammer 40,000 sont capables de voler, et quand elles attaquent, le champ de bataille prend une toute nouvelle dimension. Les règles suivantes proposent un système abstrait permettant de gérer les créatures volantes.

Altitude

Sur une planète, il existe trois niveaux d'altitude : lévitation, basse altitude et haute altitude. Vous pouvez monter ou descendre d'un niveau d'altitude durant chaque action de mouvement entreprise. Si vous recourez aux actions de charge ou de course, vous pouvez monter ou descendre de deux niveaux d'altitude.

Lévitation

Vous restez juste au-dessus du niveau du sol, à une altitude inférieure ou égale à 2 mètres. Vous pouvez franchir les obstacles et les fosses sans difficulté, mais les attaques vous affectent normalement : vous pouvez donc attaquer et être attaqué par les créatures au sol.

Basse altitude

Vous ne volez pas à plus de 15 mètres du sol. Vous ne pouvez pas être attaqué ni attaquer au corps à corps, mais l'emploi d'attaques à distance et de pouvoirs psychiques est possible. Vous ne subissez aucun malus quand vous tirez sur des cibles vers le bas, mais tous ceux qui vous tirent dessus vous traitent comme si vous étiez éloigné de 16 mètres de plus et subissent un malus de –10 en Capacité de Tir.

Exemple

Hybris s'est approprié un formidable harnais antigrav qui lui confère une valeur de déplacement en vol de 6. Au premier round, il lévite légèrement et se déplace de 12 mètres. Au deuxième round, il passe de la lévitation à la basse altitude et se déplace de 12 mètres de plus. Si un renégat des FDP désormais situé à 24 mètres de lui tirait sur Hybris, la portée serait équivalente à 40 mètres, car voler à basse altitude augmente la portée de 16 mètres.

181-216-Chapitre 7.indd 215 29/08/08 14:29:52

Haute altitude

Vous volez bien au-dessus du sol, hors de portée de toutes les attaques (même celles d'un personnage situé à basse altitude). Vous pouvez seulement attaquer ou être attaqué par d'autres créatures situées à haute altitude.

Déplacement en vol

Les créatures et personnages volants sont divisés en deux catégories, chacune associée à un trait (cf. **Chapitre XII : Xenos, hérétiques et antagonistes**) : Lévitation et Vol. Ceux qui disposent d'un mode de lévitation peuvent se déplacer dans les airs, mais pas à plus de 2 mètres d'altitude. Les autres en revanche volent comme les oiseaux.

Chaque trait se voit associer un chiffre, qui indique la vitesse de déplacement en vol du personnage ou de la créature. Cette valeur fonctionne sur le même principe qu'une vitesse de déplacement normale, mais ne s'applique que lorsque la créature vole. Dans le cas de pouvoirs psychiques et autres effets surnaturels, la vitesse de déplacement est indiquée dans la description de l'effet.

Quand il vole, un personnage doit entreprendre au moins une action de mouvement par round pour éviter de chuter. Les PJ en lévitation atterrissent tout simplement et ne subissent pas de dégâts. Ceux qui sont à basse altitude subissent autant de dégâts que s'ils effectuaient une chute de 15 mètres, contre 25 mètres ou plus pour ceux qui sont à haute altitude. Reportez-vous aux règles de **Chutes**, **page 209**, pour plus de détails. Les actions de charge et de course comptent aussi comme des déplacements et permettent donc de rester dans les airs.

« Nous sommes en guerre contre des forces si terrifiantes qu'elles dépassent l'entendement. Nous ne pouvons nous permettre d'avoir de la pitié pour leurs victimes qui sont trop faibles pour se conduire comme il se doit. La pitié nous anéantit, elle nous fragilise et sape notre détermination. Laissez de côté ces considérations ; elles ne sont pas dignes d'inquisiteurs au service de Notre Empereur. Loué soit Son nom, car notre détermination n'est que le reflet de Son inflexible volonté. »

181-216-Chapitre 7.indd 216 29/08/08 14:29:54

VIII

LE MENEUR DE JEU

L'Inquisition de l'Empereur

•

Les thèmes de Dark Heresy

•

Au service de l'Empereur-Dieu

•

La gloire ou la fortune ?

•

Interaction

•

La peur et la damnation

•

Devenir fou

•

Corruption

•

Les Sombres Puissances

217-242-Chapitre 8.indd 217 29/08/08 14:32:11

Chapitre VIII : Le meneur de jeu

« Chaque âme est comme une flamme vacillant et hésitant entre le vide et la sainte lumière de l'Empereur. La plupart s'éteignent. »

— Inquisiteur Kaede, Ordo Hereticus

L'étendue de l'Imperium de l'Humanité dépasse les limites de l'imagination des mortels. Si toute une légion de scribes de l'Administratum passait sa vie entière à produire un seul résumé précis du royaume de l'Empereur-Dieu, leur entreprise serait vouée à l'échec avant même d'avoir commencé, car les nombres n'existent qu'en flux continu. Dans l'Imperium, des mondes sont constamment découverts, perdus, redécouverts et détruits. Dans cet éventail infini de planètes, toutes les cultures, tous les systèmes politiques et tous les idéaux concevables sont représentés quelque part. Il y a là des merveilles et des atrocités, des messies et des lunatiques, des pécheurs et des tyrans. C'est le théâtre d'actes de courage à vous briser le cœur, mais on y trouve aussi des connaissances capables de vous ronger l'âme. Tous ces mondes et les masses grouillantes qui les habitent ou qui gravitent autour, c'est à vous de les définir si vous décidez d'endosser la responsabilité de meneur de jeu. Mais souvenez-vous : le pouvoir et la corruption vont de pair, bien qu'on entende plus souvent ces mots de la bouche de ceux qui n'en ont aucun…

Le dur métier de MJ

C'est au meneur de jeu qu'il revient de faire ressentir l'atmosphère sinistre de ce sombre futur au reste du groupe, essentiellement en confrontant les personnages aux nombreuses horreurs qu'ils devront surmonter pour se rendre utiles à l'Inquisition. C'est le MJ qui dirige la partie, plante le décor de l'Imperium et s'assure que tout le monde s'amuse. Sa tâche n'est pas toujours facile, mais cela peut s'avérer très amusant et extrêmement gratifiant. Si vous avez décidé d'être le meneur de votre groupe, ce chapitre est conçu pour vous aider à remplir votre mission, pour expliquer les thèmes du jeu et vous permettre de mettre en place des expériences mémorables (le terme consacré étant généralement « aventures » ou « scénarios ») pour votre groupe d'acolytes. Si vous êtes un simple joueur, vous voudrez peut-être feuilleter rapidement ce chapitre pour avoir une petite idée des horreurs que le sort réserve à votre acolyte.

Votre rôle en tant que MJ est un peu celui d'un metteur en scène qui ne disposerait pas d'un scénario finalisé. Vous avez rassemblé vos acteurs (les joueurs), vous savez où se déroule l'action (quelque part dans l'univers de Dark Heresy), vous avez installé l'atmosphère adéquate (un avenir sombre et cruel) et vous disposez d'une ébauche d'histoire (une aventure). Il ne vous reste plus qu'à rassembler tous ces éléments pour mettre sur pied un spectacle captivant. Si vous faites bien votre travail, tous les participants s'amuseront, même s'ils finissent par vous vouer un curieux mélange d'affection et de haine à cause de toutes les horreurs auxquelles vous soumettez leurs pauvres PJ.

Avant de mener votre première aventure, il faut un minimum de préparation :

Lisez ce livre. Il ne suffit pas de le feuilleter : lisez-le. Il faut que vous connaissiez les règles mieux que quiconque. Pas besoin de les connaître par cœur, mais il faut que vous soyez capable de savoir où chercher en cas de doute. Si vous avez l'habitude des règles de *Warhammer, le Jeu de Rôle*, vous ne serez pas dépaysé, mais notez bien qu'il existe quelques différences conséquentes.

Réfléchissez à votre plan. Avant de diriger une partie, il faut que vous ayez une petite idée de ce qui va se passer. Il peut s'agir de quelque chose d'aussi vague que « Les acolytes rencontrent Ethern l'énumérateur d'ossements, et nous verrons bien ce qui se passe… », ou d'une aventure complète (comme celle qui est incluse à la fin de ce livre). Une aventure déjà écrite présente l'avantage d'être prête à jouer, mais le fait d'en concevoir une du début à la fin, même si le processus prend du temps, présente ses propres atouts. Quel que soit votre choix, il faut bien connaître l'histoire que vous aurez choisie avant de commencer la partie.

Préparez vos provisions. Vous aurez besoin d'un certain nombre de dés à dix faces (deux pour chaque joueur, vous y compris) pour jouer à Dark Heresy. Il est également bon de disposer d'une fiche de personnage par joueur, de crayons et de papier.

Diriger une partie de Dark Heresy

Une fois que chacun a créé son acolyte, vous pouvez commencer la partie. En tant que meneur de jeu, voici vos principales responsabilités :

Planter le décor. Le lointain futur de l'Imperium diffère énormément du monde tel que nous le connaissons. C'est vers vous que vos joueurs se tourneront quand ils auront besoin de savoir comment leurs PJ doivent agir et réagir au monde qui les entoure : vous êtes la fenêtre par laquelle ils entrevoient le sombre futur. Décrivez leur environnement en détail, en vous attardant sur tout ce que leur indiquent leurs sens : ce qu'ils voient, ce qu'ils entendent et ce qu'ils sentent. Mieux vous décrivez l'atmosphère, plus vos joueurs s'investiront dans leurs personnages et dans l'aventure.

Arbitrer. Vous êtes le garant des règles du jeu en toutes circonstances. Quand un joueur veut effectuer un test de compétence, c'est à vous de lui dire quels dés lancer et quels bonus ou malus appliquer. C'est à vous de décider ce qui est probable, possible, irréaliste ou complètement invraisemblable. Gardez à l'esprit qu'il est facile de dire « non » chaque fois que vos joueurs inventent une solution délirante, mais qu'il est souvent bien plus amusant d'opter pour quelque chose comme : « D'accord, mais il risque d'y avoir des conséquences… »

Endosser le rôle des PNJ. Tous les individus et toutes les choses qui ne sont pas des acolytes sont joués par vous. Voilà une tâche bien ardue. Toutes ces créatures sont regroupées sous le nom de personnages non joueurs (PNJ). Dans Dark Heresy, cela va du simple serf à toutes sortes de races d'extraterrestres dont le mode de pensée n'a rien d'humain. Plusieurs sections, plus loin dans ce chapitre, vous aideront à interpréter les nombreux rôles que vous aurez à jouer. Ce dont il faut bien se souvenir, c'est que l'histoire tourne autour des PJ, et que les PNJ que vous introduisez doivent servir ce but.

L'Inquisition de l'Empereur

Le postulat de base de Dark Heresy, c'est que les PJ sont des acolytes d'un inquisiteur, des individus exceptionnels venus de divers horizons et dont les caractéristiques ont attiré l'attention d'un membre de l'Inquisition. Les acolytes ont été recrutés pour servir leur maître de leur mieux. Les inquisiteurs sont rares et éparpillés dans tout l'Imperium de l'Humanité, car c'est un vaste territoire où les ennemis sont légion. Les puissants inquisiteurs n'ont

217-242-Chapitre 8.indd 218 29/08/08 14:32:17

Les règles d'or

Vous devez garder en tête cinq règles d'or. Bien qu'il soit possible (certains l'ont d'ailleurs fait) d'écrire tout un livre sur l'art de mener une partie, vous ne risquez pas de vous tromper si vous les respectez.

Montrez-vous juste. N'oubliez pas que vous êtes l'arbitre. Les règles sont là pour vous aider à prendre les décisions, mais elles en appellent souvent à votre sens de l'équité. Dans la mesure où vous contrôlez le jeu de manière très directe, vous pourriez facilement abuser de votre pouvoir. Ne cédez pas à cette tentation et ne commencez pas à agir arbitrairement. Les jeux de rôle restent avant tout un loisir collectif, et il est important que vos joueurs ne doutent pas de vous.

Donnez leur chance aux joueurs. Les joueurs auront souvent des idées farfelues. Généralement, votre première réaction sera de leur répondre : « Non, tu ne peux pas faire ça. » Résistez à cet instinct et prenez quelques secondes pour reconsidérer l'action. Les joueurs sont souvent assez inventifs, élan qu'il serait dommage de contrarier. Plutôt que de refuser catégoriquement, donnez-leur une chance, aussi petite soit-elle. Ils restent les héros de votre histoire, après tout, et ils le méritent.

Imposez votre loi. Cela étant, souvenez-vous que vous restez le seul maître à bord. Certains joueurs prennent un malin plaisir à traiter par-dessus la jambe une aventure minutieusement préparée, et il est parfois bon de leur rappeler qui est aux commandes. D'autres essaieront de vous harceler en polémiquant sur les règles du jeu. Ne les laissez pas faire et répondez simplement : « La question est réglée, passons à la suite. »

Pas de favoritisme. Cette règle est liée à celle de l'équité. Tous les joueurs doivent recevoir un temps équivalent de « passage à l'écran ». Si l'un d'entre eux monopolise un peu trop la scène, assurez-vous de bien demander aux autres ce qu'ils font et tentez de les impliquer un peu plus dans la partie. Faites également en sorte que chacun reçoive des occasions de s'illustrer et d'obtenir des objets spéciaux ou des biens en adéquation avec son personnage et son histoire.

Maintenez un rythme soutenu. Vous êtes le narrateur, il est donc de votre responsabilité de faire évoluer l'histoire à la bonne vitesse. Il est facile de se laisser embarquer à passer trop de temps sur les questions de règles ou de tomber dans le hors sujet complet. Essayez de limiter ce genre d'égarements et maintenez le rythme. S'il y a une chose que vous n'avez pas envie de voir, c'est bien l'ennui sur le visage de vos joueurs.

ni le temps ni les ressources pour enquêter personnellement sur chaque accusation d'hérésie. C'est là que les joueurs entrent en jeu.

Ce sont des agents de l'Inquisition qui ont le pouvoir d'enquêter sur les allégations d'hérésie et autres accusations de comportement déviant pour le compte de leur inquisiteur. Si le pouvoir des acolytes est très limité comparé à celui d'un porteur du sceau à part entière, quand l'heure a sonné pour eux de brandir leur rosette inquisitoriale, on les prend rarement à la légère. Toutefois, la plupart du temps, les acolytes travaillent incognito, dans l'ombre, car si la rumeur de leur présence ou de leur véritable identité vient à se répandre, leurs ennemis risquent d'être alertés, en particulier s'ils ont été envoyés pour enquêter sur les autorités locales.

Il existe autant de raisons d'intégrer l'Inquisition que d'acolytes. Beaucoup pensent que l'œuvre de l'Inquisition est sacrée et qu'ils servent l'Empereur-Dieu par son intermédiaire. Certains cherchent à se racheter de leurs fautes passées, tandis que d'autres veulent juste faire effacer leur tablette de données. Beaucoup ne se préoccupent que du salaire. Quelles que soient les raisons qui les ont poussés à rejoindre les rangs de l'Inquisition, les PJ doivent travailler en équipe au sein du groupe qui comprend l'inquisiteur qui les a recrutés, ainsi que d'autres agents qu'ils ne connaissent pas forcément. Pour plus de détails, lisez le **Chapitre X : L'Inquisition**.

C'est l'œuvre qui fait l'homme

Le type d'inquisiteur pour lequel chaque groupe d'acolytes travaille affectera la majorité des aventures de Dark Heresy que vous leur ferez jouer, et finira par imprégner la perception qu'ils ont de l'Imperium. Si les joueurs sont plutôt conciliants quant à ce qu'ils sont prêts à supporter dans le cadre d'une aventure unique, vous pouvez être sûr que dans le cas d'une suite de scénarios liés entre eux (aussi appelée « campagne »), ils voudront avoir leur mot à dire quant à la nature de leur patron. En fait, cela peut s'avérer précieux pour vous en tant que MJ, et vous devriez discuter des mérites de divers inquisiteurs potentiels avec vos joueurs avant le début de la partie. Vous trouverez à cet effet la description de plusieurs inquisiteurs du conclave Calixis aux pages 318 **à 322**. Ils représentent un vaste panel de croyances et de philosophies, vous offrant un considérable choix de maîtres. Si aucun d'entre eux ne vous intéresse, vous pouvez créer un inquisiteur original correspondant mieux aux désirs des membres de votre groupe. Le genre d'inquisiteur qu'ils préfèrent peut vous en dire beaucoup sur ce qu'ils attendent des aventures et de votre campagne. Ceux qui désirent travailler pour l'Ordo Malleus veulent de toute évidence lutter contre des démons, tout comme ceux qui cherchent à être employés par un inquisiteur de l'Ordo Xenos apprécient les conspirations extraterrestres. Ceux qui préfèrent l'Ordo Hereticus auront envie de traquer et d'éradiquer la corruption au sein même de l'Imperium.

Jouer l'inquisiteur

Quel que soit votre choix final d'inquisiteur, souvenez-vous que ce sont les acolytes les véritables protagonistes de vos aventures de Dark Heresy. Comme l'inquisiteur sera probablement un PNJ que vous jouerez, ne prenez pas l'habitude d'éclipser les PJ. Assurez-vous que l'inquisiteur est souvent occupé par d'autres affaires, qui le maintiendront dans l'idéal à des sous-secteurs de là. Dans l'Imperium, la communication entre mondes est très lente : les transmissions astropathiques peuvent prendre beaucoup de temps et les demandes d'aide urgentes sont généralement vaines. Vos acolytes ne devraient jamais avoir l'impression que s'ils peuvent appeler leur maître dès qu'ils ont des ennuis, il sera capable (ou même désireux) de se précipiter à leur secours. Votre meilleure ressource en la matière, ce sont les joueurs eux-mêmes : demandez-leur simplement ce que leur maître est en train de faire et pourquoi il ne peut pas leur venir en aide. Leurs réponses pourront même servir à bâtir de futures aventures.

217-242-Chapitre 8.indd 219 29/08/08 14:32:23

Beaucoup d'appelés et peu d'élus

Beaucoup de jeux de rôle font débuter les personnages sans guère argumenter sur leurs origines ni attendre autre chose en matière d'action que de « partir à l'aventure ». En résumé, vous êtes un groupe d'individus choisis au hasard, dotés de talents variés, qui se sont rencontrés accidentellement dans une taverne et ont décidé de partir en quête de fortune et d'aventure. Dans Dark Heresy, on suppose que les PJ sont tous des individus talentueux qui ont été engagés par l'inquisiteur qui les emploie à un moment particulier du « passé » de votre chronologie de jeu, dans le but spécifique de l'aider à débusquer l'hérésie dans le secteur Calixis. En fait, un ou plusieurs des personnages peuvent travailler pour l'Inquisition depuis des années. Toutefois, votre aventure initiale est probablement la première occasion pour les PJ de se rencontrer ou de travailler en équipe. En effet, bien des inquisiteurs aiment rassembler des cellules comprenant des acolytes d'origines diverses et dont les talents se complètent, une habitude très pratique du point de vue du MJ. La durée des aventures varie d'une seule session à une dizaine, voire plus. La plupart des aventures de Dark Heresy sont susceptibles de se poursuivre jusqu'à ce que l'enquête de l'Inquisition sur un cas donné soit terminée et qu'un nombre variable d'hérétiques ait été identifié afin que d'autres s'occupent de leur cas, si les PJ ne l'ont pas fait eux-mêmes.

« Certains peuvent se demander de quel droit vous pouvez détruire dix milliards d'individus. Ceux qui comprennent réalisent que vous n'avez pas le droit de les laisser en vie… »

Les thèmes de Dark Heresy

Que vous ayez l'intention de concevoir une aventure unique ou de poser les fondations d'une campagne tout entière, certains concepts sont indissociables de Dark Heresy. En préparant des aventures qui permettent d'évoquer et d'approfondir ces concepts, vous aiderez vos joueurs à s'immerger dans le futur sombre et lointain de l'Imperium.

Minuit moins une

L'Imperium est sur la corde raide, au bord de la ruine et du désastre. L'humanité est entourée d'ennemis redoutables, rapaces et abominables qui cherchent à l'annihiler entièrement. Dans tout l'Imperium, l'homme se trouve perpétuellement obligé de lutter pour sa survie. Il y a comme un parfum d'apocalypse dans l'air, et la fin est proche. Dans le secteur Calixis, l'effroyable astre Tyran ne cesse de croître, de plus en plus obèse et puissant, prêt à lâcher l'enfer sur le monde, à moins évidemment que l'Inquisition ne parvienne à faire reculer ce déferlement impitoyable de terreur et de destruction.

La corruption est partout

La corruption est partout, sous toutes ses formes. L'entropie est une constante de l'univers. Toute chose cherche inévitablement à revenir au chaos originel dont elle est issue. Les efforts de l'humanité pour retenir la corruption s'avéreront futiles au bout du compte, car tout système érigé pour lutter contre la décrépitude en est également la victime.

Les bibliothèques bâties pour rassembler les connaissances détaillées du passé se corrodent, leurs codifieurs sont sujets à des pannes qui corrompent les données archivées. Les parchemins sont brûlés, perdus, subissent des erreurs de transcription ou sont délibérément falsifiés par ceux qui cherchent à contrôler le futur en altérant le passé. Des institutions naissent, florissantes pendant un temps, mais elles ne tiennent pas leurs promesses et oublient leur but d'origine. Et par la suite, bien des organisations de ce type ne continuent à exister que parce que la tradition l'exige, car plus personne ne sait dans quel but elles ont été créées, ni quel est le sens du travail qu'elles accomplissent.

La plus évidente des corruptions est celle du corps, car les mutations sont devenues très fréquentes sur bien des mondes impériaux, et les incidents liés aux psykers deviennent de plus en plus courants au fil des siècles. Plus subtile est la menace représentée par les nombreux individus qui s'adaptent peu à peu physiquement à leur environnement, perdant la « pureté » de la forme humaine, et par ceux qui ont renoncé à la « viande » en faveur du métal. Les âmes et les esprits pourrissent aussi sûrement que la chair. L'influence démoniaque est omniprésente. La démence est monnaie courante. Ceux qui cherchent à faire ce qui est juste finissent par s'écarter du droit chemin, et leurs motivations pures se corrompent peu à peu jusqu'à ce qu'ils se retrouvent à accomplir les actes les plus ignobles et les plus vils au nom de la décence.

Savoir calcifié et technologie mystique

Au sein de l'Imperium, la plupart des citoyens n'ont pas la moindre idée de la façon dont fonctionnent les nombreux exemples de technologie existante ou antique, ni même qu'ils existent. Un soldat de la Garde Impériale peut démonter son fusil laser en moins de trente secondes, mais il n'a aucune idée du fonctionnement des diverses pièces mécaniques qu'il retire de son arme. Même les technoprêtres de bas niveau du Mechanicus de Mars ne comprennent pas ce qu'ils font : tous leurs actes sont appris par cœur. Les machines fonctionnent parce que leurs opérateurs ont accompli les rituels appropriés pour apaiser leur « âme » mécanique, et non parce qu'ils ont poussé le bouton runique où est inscrit le mot de pouvoir sacré : « MARCHE/ARRÊT ».

L'Imperium prône la stagnation de la pensée. Les méthodes traditionnelles sont toujours les meilleures et l'obéissance au dogme, sans aucune considération pour son sens profond, est chose courante. Par conséquent, la technologie et le savoir sont tombés dans le domaine du sacré. Tous les appareils technologiques, à l'exception des plus simples, sont considérés comme surnaturels et peuvent être vus comme des objets saints ou impies. Les superstitions sont répandues, car la pénurie de savoir empêche la majorité de la populace de comprendre les raisons pour lesquelles une chose est telle qu'elle est. Les citoyens de l'Imperium utilisent des charmes et des cérémonies

217-242-Chapitre 8.indd 220 29/08/08 14:32:28

pour dissiper leurs craintes, car ils sont presque privés de pensée critique et de la capacité à s'examiner eux-mêmes avec discernement. Ceux qui utilisent fréquemment une forme de technologie ou une autre connaissent toute une variété de rituels qu'ils doivent observer pour apaiser les esprits de leurs machines. Beaucoup pensent vraiment que l'ignorance est une force. La recherche scientifique active est rare et souvent redoutée. En dehors des disciples de l'Omnimessie, elle est pratiquement absente de l'Imperium.

Il n'y a que la guerre…

L'Imperium comprend un grand nombre de mondes qui n'ont pas connu le moindre affrontement depuis plus de dix mille ans, mais aucun monde impérial à portée de l'Astronomican n'est à l'abri de ce qu'on appelle « la mentalité de siège ». Constamment harangués au sujet de la menace xenos et des ennemis encore plus nébuleux qui rôdent dans les ténèbres, les citoyens de l'Imperium se voient constamment rappeler que la guerre pourrait rapidement atteindre leur monde. La dîme exigée de chaque planète alimente la machine de guerre impériale, laquelle est éternellement engagée dans des centaines, sinon des milliers de conflits à travers la galaxie. Certains sont indubitablement des guerres à grande échelle : la lutte contre la horde chitineuse d'armes vivantes connue sous le nom de tyranides qui s'en prend actuellement à de larges portions de la bordure orientale, ou le combat qui dure depuis dix mille ans contre les anciens disciples des Puissances de la Ruine rôdant dans le segmentum Obscurus, à l'intérieur de la région connue sous le nom d'Œil de la Terreur. Presque toutes les industries de l'humanité participent d'une manière ou d'une autre à l'effort de guerre et les autorités de bien des planètes ont souvent énormément de mal à faire comprendre à leurs citoyens l'importance de leur labeur pour la sécurité future de l'Imperium.

Chacun à sa place

L'Imperium est fermement attaché à une mentalité féodale. Les nations qui ont grandi en suivant le Credo impérial ont un sens des obligations bien défini et une idée très claire de leur « place » au sein de la société. Les voyages sont rares et la plupart des citoyens ne quittent jamais leur monde d'origine. Se conformer aux attentes de la société est la norme. En fait, l'une des nombreuses raisons pour lesquelles mutants et psykers sont persécutés, c'est parce qu'ils vivent généralement en marge des limites imposées par la culture impériale. L'Imperium a trois règles d'or qu'il impose à la majorité de ses mondes :

- Contrôlez vos psykers et remettez-les aux Vaisseaux Noirs.
- Fournissez les quantités requises en soldats et en biens matériels quand on vous le demande.
- N'entretenez aucune relation avec les ennemis de l'Imperium.

En échange du respect de ces trois obligations, l'Imperium protège ses mondes contre les nombreuses forces malveillantes qui se dressent contre eux. La majorité des habitants de l'Imperium ne voit rien à redire à ce système. La plupart dénonceront les « sorciers » qu'ils connaissent (à moins que leurs superstitions ne les réduisent au silence) et les comportements déviants dont ils sont témoins. Ils entreront dans la Garde Impériale quand on le leur demandera, et l'idée de voir un extraterrestre, et encore plus de parler avec lui, leur est tout à fait abominable. Ils servent fièrement leurs chefs et exultent lors des victoires de l'Imperium. Ils parlent à voix basse, d'un ton plein de crainte et d'admiration, des glorieuses campagnes des Space Marines, et tremblent de peur à l'idée de croiser le chemin de l'Inquisition…

Cela dit, les inquisiteurs et ceux qu'ils choisissent généralement comme acolytes sont réputés pour ne pas savoir quelle est leur place, voire même pour refuser d'accepter qu'ils en aient une. C'est une des grandes ironies de l'Inquisition : afin de protéger la société impériale, ses agents deviennent souvent des marginaux.

Au service de l'Empereur-Dieu

Fort bien : vos joueurs ont préparé leurs acolytes pour débusquer les hérétiques, traquer la corruption et purger la menace xenos. Puisque « le diable est dans les détails », intéressons-nous à ces derniers. Il nous faut maintenant envisager les éléments d'intrigue dont vous aurez besoin pour bâtir une aventure digne de Dark Heresy.

Des héros aux hérétiques, en passant par tout le reste

Ce sont les PNJ que vous créez et interprétez qui donneront vie au monde sinistre de Dark Heresy. Un jeu de rôle est peuplé de toutes sortes de personnes qui n'ont guère d'importance dans la structure globale de vos aventures. Inutile, par exemple, de faire la fiche de personnage du moindre employé irascible. Ces masses anonymes de PNJ font seulement partie du décor. Les rares individus que vos acolytes affronteront réellement devraient avoir des caractéristiques chiffrées, mais ils n'encaisseront pas beaucoup de dégâts, car ils servent essentiellement de chair à canon.

Mais il existe d'autres personnages tout à fait spéciaux. Ce sont les PNJ plus détaillés, dont les interactions avec les acolytes servent au bout du compte à faire avancer l'intrigue de vos aventures. Les PNJ majeurs n'ont pas forcément besoin d'être entièrement détaillés, bien que ce soit souvent le cas. Leur but dans votre partie est d'approfondir l'atmosphère en en faisant ressortir certains aspects, et souvent de créer des conflits. Toute bonne histoire est motivée par une opposition, bien que sa nature puisse varier. Dans bien des jeux de rôle, elle est souvent violente, mais les désirs et les besoins des PNJ peuvent également provoquer d'autres sortes d'affrontements. Dès que vous introduisez un PNJ majeur, réfléchissez bien à la manière dont il interagira avec votre groupe d'acolytes. Ses objectifs auront une influence directe sur ce qu'il attendra des PJ. Les catégories qui suivent couvrent la majorité des motivations des principaux PNJ.

Aide

Le PNJ désire ou a besoin de l'aide d'un ou plusieurs des acolytes. Le maître des personnages pourrait plus ou moins tomber dans cette catégorie. Nul n'approche les agents de l'Inquisition à la légère, et si vos PJ se sont installés dans une région assez longtemps pour être connus des autochtones, ceux qui les contacteront auront sans doute de très graves problèmes. Quand ils voyagent incognito, les acolytes peuvent recevoir des demandes d'aide pour plusieurs raisons. Comme les PJ ont tendance à être des individus assez compétents, les PNJ voudront souvent les contacter pour recourir à leurs talents.

217-242-Chapitre 8.indd 221 29/08/08 14:32:34

Exploitation
Le PNJ cherche à utiliser les PJ à son avantage, quel que soit leur avis sur le sujet. Il peut monter une machination contre le groupe (ou exposer leurs agissements réels aux bonnes personnes) afin de gagner en statut ou de faire progresser ses propres plans. Certains inquisiteurs poussent leurs acolytes jusqu'à leurs derniers retranchements et s'en débarrassent simplement quand ils n'en ont plus besoin. Remarquez toutefois que les PNJ qui exploitent les personnages ne leur veulent pas forcément du mal. Le noble qui cherche à écarter son frère du pouvoir pour avoir les mains libres, peut offrir librement son aide aux acolytes : il les utilise toujours à ses propres fins, mais il les aide également à faire leur travail.

Résistance
Le PNJ s'oppose d'une manière ou d'une autre aux PJ, une attitude qui va de la « rivalité amicale » à « être prêt à détruire une planète entière du moment qu'un ou deux acolytes y restent ». Généralement, tous les dangereux hérétiques que les PJ affronteront tomberont dans cette catégorie, les plus malins d'entre eux tentant peut-être de les exploiter en même temps.

Enseignement
Les instructeurs et les mentors, qui sont souvent les plus rares des PNJ, mais aussi les plus importants, ont cette motivation. Ils veulent améliorer les talents ou les connaissances d'un ou plusieurs acolytes. Certains ont un authentique désir d'enseigner, tandis que d'autres transmettent leur savoir pour des raisons égoïstes, auquel cas ils se serviront peut-être de la confiance que les PJ auront placée en eux pour les manipuler. Les acolytes de vos joueurs peuvent être les disciples de leur employeur, en particulier s'ils désirent devenir eux-mêmes inquisiteurs un jour.

Finalement, réfléchissez à la manière dont le PNJ envisage d'obtenir ce qu'il veut des PJ. De quelle sorte d'individu s'agit-il ? Demandera-t-il poliment, ou les fera-t-il chanter sans pitié pour avoir ce qu'il désire ? Cherchera-t-il à les tuer à distance ou son honneur le forcera-t-il à les regarder droit dans les yeux avant de donner l'ordre de les abattre ? De quelles ressources dispose-t-il pour atteindre son but ? Jusqu'où est-il prêt à aller si les PJ le défient ? Trouver les réponses à ces questions avant que les acolytes ne rencontrent votre PNJ vous aidera à l'interpréter correctement, en particulier parce qu'aucun joueur ne fera exactement ce à quoi vous vous attendez.

Il y a bien des façons d'attirer les foudres de l'Inquisition. Un bon nombre de transgressions ne dépendent pas de celui qui les perpètre. Par exemple, personne ne demande à naître mutant. Ceux qui violent délibérément les lois de l'Empereur tendent cependant à être des individus particulièrement dangereux, car les peines qu'ils encourent sont toujours dures. Quand vous créez un « méchant » pour vos acolytes, souvenez-vous que rares sont ceux qui se considèrent comme tels. Quels que soient les crimes qu'ils ont commis, ils estiment leur comportement adapté aux circonstances, ou du moins s'agit-il de l'illusion dont ils se bercent eux-mêmes. Dans certains cas, les PJ pourront même être d'accord avec eux, ce qui ne rend pas les hérétiques en question moins coupables.

Comme dit le vieux dicton, la variété est le sel de la vie, et c'est certainement la clé pour créer des adversaires attachants pour les joueurs. Si chaque hérétique est un membre d'une secte du Chaos qui représente une menace pour toute la galaxie, vos aventures deviendront vite répétitives. Choisissez des adversaires dotés de moyens et de capacités variés. Il vaut toujours la peine d'inventer des méchants particulièrement vicieux. Qu'il s'agisse d'un individu, d'un groupe ou d'une créature, ils pourront réapparaître une ou deux fois dans une campagne et devenir les ennemis jurés des PJ. Quand vos joueurs découvriront que leurs acolytes tentent d'arrêter quelque chose de vraiment monstrueux, ils n'en seront que plus impliqués dans la partie et s'amuseront d'autant plus.

Le décor adéquat

Le nombre d'environnements disponibles dans l'Imperium peut sembler quelque peu intimidant. Quand vous fixez le cadre de votre aventure, pensez en termes d'échelle. Les acolytes sont-ils censés traquer un fugitif, ou découvrir les ramifications d'un immense culte adorant d'étranges maîtres extraterrestres ? En pensant à l'avance à ce que vos PJ feront, vous aurez moins de mal à sélectionner les décors où ils interviendront. Bien des campagnes se déroulent du début à la fin sur la même planète, et dans certaines, les joueurs ne quitteront jamais les entrailles d'une ruche spécifique, mais d'autres peuvent vous entraîner d'un monde à l'autre.

Le type d'aventures que vous dirigez sera sûrement influencé par le cadre que vous aurez choisi. Une enquête de meurtre aura une atmosphère bien différente dans un monde-colonie isolé et à la cour d'un noble. Le décor en lui-même peut constituer le principal élément de certaines aventures, en particulier si vous mettez en lumière un ou plusieurs aspects caractéristiques de Dark Heresy. Prenez l'exemple d'un vaisseau traversant le Warp, et uniquement protégé par son champ de Geller qui permet d'écarter les prédateurs de l'Empyrean. Quiconque voyage sur ce genre de vaisseau en est prisonnier jusqu'à ce qu'il fasse sa prochaine halte dans l'espace réel. Poursuivons sur notre lancée : que peut-il arriver de pire quand on se trouve prisonnier ? Être pourchassé. Qu'est-ce qui pourrait traquer les acolytes ? Un xenos ? Un assassin ? Les assassins Eversor ont tendance à être quelque peu… instables. Et si les PJ faisaient un bout de chemin dans un vaisseau inquisitorial à bord duquel un Eversor serait lâché. Et si ses derniers ordres étaient de tuer sans distinction jusqu'à ce qu'il entende les bons mots de code pour s'arrêter ? Et si le même accident qui l'avait libéré avait tué le seul homme à bord connaissant les mots de code ? Vous avez là le décor et le but de l'aventure (rester en vie !) pour le même prix.

Tout comme il existe des décors adaptés pour chaque aventure, il existe des lieux où les affrontements deviendront mémorables. Dès qu'un combat risque d'intervenir, réfléchissez à son environnement. En effet, rares sont les combats de Dark Heresy qui se déroulent en terrain dégagé. Penser au « terrain » à l'avance permet de trouver les idées qui les rendront bien plus excitants. Le combat est mortel dans Dark Heresy et les batailles doivent toujours être rapides et leur issue incertaine : on ne doit s'engager sur cette voie que s'il n'existe aucune autre option.

Petites et grandes hérésies

Voici des exemples du genre d'aventures auxquelles les membres de l'Inquisition sont confrontés régulièrement. Quelques-unes de ces situations ne représentent un défi que pour les enquêteurs inexpérimentés, car si vous êtes encore vivant après avoir exploré les ombres de l'Imperium pendant un siècle ou deux, vous avez sans doute appris plus que vous n'en espériez sur l'hérésie. Les autres mettront à rude épreuve même les inquisiteurs les plus aguerris.

Il y a quelque chose de bizarre…
Les pires problèmes sont souvent signalés par les détails les plus insignifiants. Comme dans le cas d'un iceberg, la partie émergée n'est pas représentative de ce qui vous attend sous la surface. Bien des enquêtes dans l'histoire de l'Imperium ont commencé très

217-242-Chapitre 8.indd 222 29/08/08 14:32:39

simplement, annoncées par des phrases de mauvais augure comme « Ezekial se comporte de manière étrange depuis quelque temps. » Les agents expérimentés de l'Inquisition développent rapidement un sens de l'observation aiguisé qui leur permet de repérer les comportements inhabituels et ce qu'ils peuvent trahir, comme les activités de sectes, la possession démoniaque, l'émergence psychique, l'influence xenos, etc. La liste est longue. Il leur faut également se méfier de ne pas voir une catastrophe dans le moindre regard en coin ou le moindre geste curieux, car il existe bon nombre d'explications sans aucun lien avec l'hérésie pour un vaste éventail d'activités inhabituelles.

Bien des acolytes finissent par passer une bonne partie de leur temps à étudier en secret des individus suspects à distance, afin de déceler si une activité authentiquement hérétique a bien lieu. S'ils découvrent que leur sujet a succombé à l'hérésie, leur réaction varie en fonction de ce que l'hérétique en question envisage de faire. Toutefois, les activités criminelles, quelles qu'elles soient, sont fréquemment la cause d'un comportement trop méfiant. Les inquisiteurs attendent généralement de leurs acolytes qu'ils rapportent ce genre d'activités aux autorités locales pour qu'elles s'en occupent quand ils les découvrent, car ils ont mieux à faire que de jouer les agents de police improvisés. Parfois, ce qui semble être un comportement criminel « normal » est en fait le premier signe d'une conspiration plus étendue et plus sinistre, et les indices et éléments apparemment aléatoires sont les pièces du puzzle que forme le plan complexe d'un criminel de grande envergure ou d'un démon. Certains inquisiteurs, en particulier ceux dont l'éthique est plus souple, n'hésitent pas à utiliser des éléments de la pègre à leur avantage. Leurs acolytes peuvent se retrouver à jouer les agents de liaison entre leur maître et les criminels qu'ils ont découverts. Ce genre d'inquisiteur offre volontiers une certaine « protection » aux malfrats qu'il juge utiles en échange d'informations, de produits du marché noir, d'une force de frappe supplémentaire en cas de besoin, etc.

Tous des cultistes

La seule religion « officiellement » reconnue par l'Imperium est le culte de l'Empereur-Dieu, qui se conforme ostensiblement au Credo impérial tel qu'il est enseigné par les prêcheurs de l'Adeptus Ministorum. Tous les autres cultes sont hérétiques, y compris la secte du Mechanicus, bien que seuls les prêtres les plus incroyablement fanatiques tentent de prêcher contre les croyances des adeptes du Dieu-Machine. Si tout cela semble simple en surface, le Credo impérial a en réalité été interprété d'innombrables façons dans les divers mondes où il s'est épanoui. De plus, l'Ecclésiarchie n'a été établie en tant que clergé officiel de l'Imperium que trois mille ans après que l'Empereur a été connecté au Trône d'Or. En effet, avant son accession à ce titre, elle avait été le plus répandu et le plus influent des nombreux cultes voués à l'Empereur-Dieu qui étaient apparus après Sa « déification ». Par conséquent, il existe énormément de sectes différentes au sein de l'Imperium, et la majorité d'entre elles peuvent légitimement prétendre à l'authenticité, alors que si chacune expliquait ses croyances en détail à n'importe quelle autre, une guerre sainte aux proportions titanesques éclaterait probablement, chaque camp considérant les membres de l'autre comme des hérétiques s'éloignant de la « seule vraie foi ». L'Adeptus Ministorum existe pour empêcher ce genre d'événement, qui se produit néanmoins de temps à autre. Généralement, l'Ecclésiarchie préfère éviter d'impliquer l'Inquisition dans ce genre d'affaires, mais si un inquisiteur finit par être convoqué, ce sera invariablement un membre de l'Ordo Hereticus.

L'Inquisition ne se soucie pas du courant particulier du Credo impérial auquel l'Ecclésiarchie s'attache lors d'un siècle donné, mais plutôt de la facilité avec laquelle les vraies déviances peuvent passer inaperçues dans les nombreuses variantes du culte de l'Empereur-Dieu. Les citoyens impériaux ne sont généralement pas élevés de

217-242-Chapitre 8.indd 223 29/08/08 14:32:44

manière à penser qu'ils peuvent remettre l'autorité en question, et la majorité est encouragée à croire ce que leur disent les membres de l'Ecclésiarchie : un prêtre subtilement corrompu peut donc causer d'énormes dégâts avant d'être découvert. Les populations de mondes tout entiers ont succombé à des cultes suicidaires, voire bien pire, à cause de démagogues pervertis par le Warp. Le mode de pensée médiéval des habitants de l'Imperium les encourage à croire dur comme fer à des puissances spirituelles qui dépassent leur entendement, et l'Ecclésiarchie les assure que ces puissances sont forcément l'Empereur-Dieu. Les disciples des Puissances de la Ruine ont appris à tirer parti de ce « besoin de croire » en l'associant à de subtiles promesses de connaissances secrètes ou de privilèges. En se faisant passer pour une des innombrables sectes de l'Empereur-Dieu offrant certains avantages ou se targuant d'un statut noble ou élitiste, un culte du Chaos peut attirer dans ses rets de nombreux adeptes influents. Quand ces gens sont initiés aux « mystères » qu'offre leur nouvelle secte, il est bien trop tard pour échapper à ses griffes. Ceux qui adoptent le culte des ignobles dieux du Chaos tournent le dos à l'Empereur et à Son œuvre, se livrant à des actes odieux et cédant à la démence la plus absolue tandis qu'ils marchent sur la corde raide qui les mène au pouvoir offert par les Puissances de la Ruine.

C'est l'une des principales missions de l'Inquisition que de débusquer et de détruire les cultes voués aux sinistres dieux du Chaos avant qu'ils ne puissent faire trop de mal. L'une des plus dangereuses missions que puisse endosser un groupe d'acolytes est l'infiltration et l'élimination potentielle d'un culte du Chaos. Non seulement le danger est bien réel si l'un d'entre eux est découvert, mais ils courent également le risque de voir leur âme corrompue par le Warp s'ils en apprennent trop sur ces croyances hérétiques. Ces cultes secrets sont des adversaires incroyablement dangereux, car il peut s'avérer très difficile de déceler jusqu'où s'étend leur influence. Il n'est pas évident de compter sur des renforts locaux quand on pense qu'ils peuvent soudainement se retourner contre vous ! Pire encore, la corruption inhérente à ces croyances dépravées peut souvent se manifester de façon aussi dérangeante que tangible : les chefs de ces cultes ont souvent d'étranges pouvoirs et sont fréquemment des mutants, de puissants psykers, des pantins démoniaques ou un mélange de tout ceci. Si la majorité des groupes d'acolytes se trouveront seulement impliqués dans la découverte et l'élimination de tels cultes, certains inquisiteurs radicaux permettront à ces sectes d'exister, et les encourageront même en croyant qu'ils peuvent les utiliser à leurs propres fins, en combattant pour ainsi dire le mal par le mal. La foi des acolytes travaillant pour ce genre d'inquisiteurs sera probablement mise à rude épreuve si on leur demande de participer à certains rituels…

Les créatures de l'extérieur

L'Adeptus Ministorum prêche que la plus grande gloire de l'Empereur est de protéger l'humanité des horreurs de l'Immaterium. L'Astronomican, qui dirige les vaisseaux de l'Imperium à travers les ténèbres du Warp, est l'exemple le plus tangible de cette générosité. L'Ecclésiarchie s'efforce cependant d'éviter de discuter de la teneur exacte de ces horreurs. Au sein de l'Imperium, le Navis Nobilite et l'Inquisition sont ceux qui en savent le plus concernant les choses qui rôdent dans les ténèbres de l'Empyrean. On pense que le Warp est le reflet obscur de l'univers matériel, un ensemble d'émotions brutes qui auraient pris forme physique. Les psykers affirment que toutes les âmes (excepté celles des parias) sont comme des flammes vacillant dans l'Immaterium. Les lumières des psykers sont celles qui brillent le plus et, sans la discipline et la formation mentales appropriées, elles peuvent servir à invoquer des êtres originaires du Warp quand ils font appel à leurs pouvoirs. S'il existe toute une variété d'étranges formes de vie dans l'Empyrean, celles qui inquiètent le plus l'Inquisition sont connues sous le nom d'entités du Warp.

217-242-Chapitre 8.indd 224 29/08/08 14:32:49

Ces entités sont des créatures que l'Ordo Malleus croit être formées de l'énergie pure dont l'Immaterium lui-même est constitué. La majorité de ces créatures semble être hostile à la vie terrestre, mais les plus dangereuses sont de loin les démons du Chaos. Les démons naissent généralement des pensées et émotions extrêmes qui se cristallisent en un être pensant unique. Les chasseurs de démons ont passé des millénaires à tenter de cataloguer toutes les formes qu'ils peuvent prendre, mais la tâche est sans fin, car les hordes de démons semblent infinies. Tous les démons haïssent le monde de la chair tout en le désirant en même temps avec une malice aussi effroyable qu'inépuisable. Ils sont avides d'obtenir une forme solide et les sensations qu'un corps leur permet d'éprouver, même s'ils méprisent la fragilité des êtres vivants. Les psykers mal protégés représentent le meilleur moyen pour les démons de se forcer un passage dans l'espace réel, servant contre leur gré de conduit d'énergie pour leur permettre l'accès. Les démons adoptent une myriade d'apparences différentes dans l'espace réel, mais tous sont composés d'énergie faite chair, et même les démons les plus faibles s'avèrent mortellement dangereux. Heureusement, en tant que créatures de l'Immaterium, ils ont besoin d'un flux continu d'émotions ou de pouvoir psychique pour se sustenter, sinon ils perdent rapidement leur forme physique et retombent à l'état d'énergie brute, retournant au Warp d'où ils viennent. Malheureusement, les régions où les démons sont parvenus à prendre chair sont corrompues, car la barrière entre les dimensions s'amincit, rendant le processus qui permet de faire irruption dans l'espace réel de plus en plus facile. Au bout d'un temps, la barrière entre les dimensions peut entièrement disparaître, juxtaposant de manière permanente une région de l'Immaterium et la zone correspondante de l'espace réelle, formant ainsi un infernal monde de Chaos où la chair devient aussi malléable que l'esprit. Les démons qui désirent demeurer dans l'espace réel pendant une période de temps plus longue essaieront de posséder un psyker en prenant le contrôle de son corps. Si un démon y parvient, la créature qui en résulte est connue sous le nom de possédé et si elle n'est souvent pas aussi puissante qu'un démon matérialisé, il s'agit d'un des êtres les plus dangereux de la galaxie. Les démons coopèrent fréquemment avec les adeptes des dieux du Chaos pour bénéficier des rituels blasphématoires qu'accomplissent leurs adorateurs afin de les attirer depuis l'Empyrean dans la réalité dans le but d'accroître leurs propres pouvoirs.

Les acolytes de l'Inquisition, et en particulier ceux qui sont détachés à l'Ordo Malleus, sont formés à rechercher les signes de possession démoniaque. On ne peut laisser faire ce genre d'adversaire pendant trop longtemps, car leurs pouvoirs peuvent s'accroître à un rythme effrayant. Les acolytes qui découvrent l'influence du Warp doivent souvent agir avec diligence pour l'arrêter avant qu'elle échappe à tout contrôle. Les chasseurs de démons mènent une vie bien solitaire, car peu ont la volonté ou la force de caractère requises pour endurer longtemps les terribles savoirs démoniaques. Les acolytes qui entreprennent cette mission sacrée entre toutes sont souvent très pieux à l'origine, mais deviennent de plus en plus troublés par ce à quoi ils sont confrontés. De nombreux agents finissent par succomber à une forme de corruption ou une autre… quand ils survivent s'entend. Les rares qui conservent leur santé mentale demandent fréquemment à pouvoir concentrer leurs efforts sur d'autres adversaires ou à être retirés du service actif de l'Inquisition. Malgré les nombreux dangers propres au « démoniaque », il existe des inquisiteurs qui croient que les pouvoirs du Chaos peuvent être retournés contre lui. Les plus audacieux, qu'ils soient fort sages ou simplement inconscients, osent lier des démons dans des corps spécialement préparés et marqués de runes sacrées, emprisonnés par des chaînes gravées de sceaux mystiques pour former des créatures connues sous le nom de possédés. Les possédés sont liés pour se soumettre à leurs créateurs et devraient en théorie leur obéir au doigt et à l'œil, mais on peut émettre des doutes quant à cette perspective. Dès qu'on prouve qu'un inquisiteur a créé un possédé, il est immédiatement déclaré Excommunicate Traitoris et traqué par ses pairs, invariablement dirigés par une escouade de Chevaliers Gris (le légendaire chapitre de l'Adeptus Astartes qui sert de cabinet militaire à l'Ordo Malleus). Pourquoi les inquisiteurs radicaux sont-ils donc prêts à risquer ce genre de punition ? Tout simplement parce que les possédés sont d'une puissance stupéfiante, et qu'ils constituent un atout de poids lorsqu'il faut affronter d'autres démons ou des psykers renégats. Les acolytes qui se rendent compte qu'un inquisiteur emploie des possédés sont tenus de le rapporter à l'Ordo Malleus. Ceux qui ne le font pas sont automatiquement condamnés en même temps que lui si son hérésie vient à être découverte et si l'on prouve que leur silence était volontaire.

Le problème des psykers

Les psykers sont craints et haïs, et partout dénoncés comme hérétiques. Les plus puissants d'entre eux peuvent commander à des populations tout entières, projeter leurs pensées jusqu'aux confins de la galaxie et écraser un Titan par la seule force de leur volonté. Ce sont des conduits potentiels et dangereux pour les démons de l'Immaterium.

Une des responsabilités des acolytes peut être de rechercher les nouveaux psykers. Ce genre de mission peut être un véritable fardeau émotionnel, car les psykers viennent de toutes les couches de la société et presque aucun d'entre eux n'a demandé à naître ainsi. Beaucoup craignent et haïssent ce qu'ils sont devenus. Ils sont souvent pleins de rage et de mépris d'eux-mêmes, ce qui, combiné à leurs pouvoirs fraîchement acquis, peut en faire des adversaires dangereux et imprévisibles. Les psykers qui accueillent leurs pouvoirs à bras ouverts sont encore pires. Le contrôle qu'ils ont sur leur talent psychique est rarement précis, mais ils n'en restent pas moins mortellement dangereux pour tous ceux qui les entourent. Ceux qui parviennent à éviter la détection impériale sont contraints de dissimuler leurs pouvoirs en allant là où les agents ordinaires de l'autorité hésiteront à les suivre. Bien des mondes impériaux disposent de régions sans foi ni loi où même les plus rudes arbitrators n'oseront pas se rendre, et c'est là que l'on peut trouver les wyrds, qui vendent leurs pouvoirs au plus offrant. Les wyrds sont des psykers mercenaires, des individus autodidactes aux capacités étonnamment variées qui se sont fait une place aussi éloignée que possible des yeux de l'Imperium. L'Inquisition n'est cependant pas le seul groupe à rechercher les psykers. Un certain nombre de psykers frais émoulus sont entraînés dans des cultes ou d'autres groupes prêts à les dissimuler aux Vaisseaux Noirs. Les psykers qui s'acoquinent avec les forces du Chaos sont l'un des pires dangers que l'Imperium puisse affronter. Les acolytes qui affrontent des psykers renégats alliés aux Puissances de la Ruine sont confrontés à un ennemi qui peut fort bien savoir ce qu'ils ont l'intention de faire avant même qu'ils puissent agir. Ces adversaires sont prêts à aller puiser dans les secrets du passé des acolytes pour leur faire subir un véritable viol mental, rendant les affrontements avec ces individus aussi émotionnellement éprouvants que les combats contre les démons. L'Inquisition est par conséquent l'une des principales organisations de l'Imperium, dans la mesure où elle utilise des parias qui servent la cause de l'Ordo Hereticus pour capturer et/ou exécuter les psykers renégats.

Les xenos sont parmi nous

Selon l'Ecclésiarchie, la destinée manifeste de l'Imperium instauré par l'Empereur-Dieu est de régner sur toute la galaxie, et même ceux dont le mode de pensée est moins religieux tendent à penser la même chose. Toutes les autres races sont considérées comme empiétant sur l'espace de l'humanité. La majorité des humains qui entretiennent volontairement des relations non violentes avec des xenos pensants sont considérés comme hérétiques. Toutefois, l'éparpillement des nombreux systèmes de l'Imperium est tel qu'il existe

217-242-Chapitre 8.indd 225 29/08/08 14:32:54

énormément de planètes abritant des formes de vie xenos qui se sont croisées avec les humains. S'il existe bien quelques rares espèces extraterrestres qui veulent simplement qu'on les laisse tranquilles, la grande majorité de celles que rencontre l'Imperium fait preuve d'une hostilité active vis-à-vis de l'humanité. L'Ordo Xenos maintient une vigilance permanente à l'égard des nombreuses menaces issues de formes de vie extraterrestres, depuis les maladies mortelles jusqu'aux forces d'invasion. Ses membres doivent constamment protéger l'Imperium contre la sinistre menace des adorateurs de cultes extraterrestres, parmi lesquels ont compte les pirates eldars, le Grand Dévoreur et les orks brutaux, pour ne citer que ceux-là.

La menace que représente la technologie xenos est plus insidieuse encore. Les membres les plus orthodoxes de l'Adeptus Mechanicus prêchent que toute technologie qui n'est pas issue de l'humanité est corrompue et capable de mettre en péril l'âme de son utilisateur (c'est du moins ainsi qu'ils justifient fréquemment leurs « confiscations »). Les œuvres extraterrestres sont par conséquent souvent considérées comme suspectes. La propagande impériale représente généralement tous les objets qui n'ont pas été fabriqués par des humains comme inférieurs. Si ses représentants sont forcés de reconnaître l'efficacité de la technologie d'une autre race, ils se tournent rapidement vers les arguments de l'Adeptus Mechanicus : les appareils xenos présentent un risque de damnation. Tout ceci ne change rien au fait que nombre des machines xenos sont très puissantes et disposent de capacités impossibles à reproduire chez des appareils humains. S'il s'agit de produits illégaux, on peut se faire de l'argent dessus : nombre d'organisations criminelles dans tout l'Imperium font commerce de divers articles xenos, qui vont de la technologie aux drogues, en passant par les esclaves.

Les acolytes de l'Ordo Xenos sont toujours sur la brèche, guettant les signes de l'influence xenos. Les cultes voués aux divers dieux xenos ou dont les adeptes vénèrent d'étranges extraterrestres tombent sous leur juridiction, tout comme les nombreux cartels criminels suspects et utilisateurs de technologie xenos prohibée. Les agents de l'Inquisition traquent sans relâche le moindre signe de trouble dès que les xenos se trouvent impliqués dans quelque entreprise que ce soit, car l'histoire a montré de façon répétée que les petites intrusions ouvrent souvent la voie à des invasions à grande échelle.

Les insoumis

Quand ils en sont capables, la plupart des citoyens de l'Imperium semblent se satisfaire de vivre leur existence dans une paix relative. Bien des sociétés des mondes de l'Imperium sont cependant oppressives, ce qui engendre un certain mécontentement. Même les mondes qui ont adopté un point de vue plus égalitaire encouragent fréquemment la conformité. Ni le mécontentement ni l'adaptation forcée à un modèle donné ne rendent le peuple heureux. L'Administratum, qui dirige l'Imperium, n'ignore pas ce phénomène. Si les gouverneurs planétaires ont la permission de gérer leurs mondes à leur guise, ils sont toujours encouragés à utiliser les deux solutions ordinaires, la foi et la peur, pour rediriger les tensions. L'Ecclésiarchie donne un coup de main pour la première, et des discours constants et creux évoquant les nombreux dangers de la galaxie soutiennent la seconde. Tant que la dîme impériale est perçue en temps et en heure, l'Administratum ferme les yeux sur les excès, excepté les plus brutaux. C'est lorsque le paiement de la dîme s'interrompt que les ennuis commencent, car l'Imperium ne prend pas la rébellion à la légère. Le pire moyen de censure appliqué à un gouverneur dévoyé se présente généralement sous la forme d'un assassin impérial, bien qu'il faille souvent faire intervenir des troupes plus importantes pour mater les rébellions les plus sérieuses. Bien que des planètes mutines aient été décimées pour l'exemple, des rébellions, aussi désespérées soient-elles, continuent de se produire, car le refus d'obéir semble être l'une des caractéristiques intrinsèques de l'humanité.

217-242-Chapitre 8.indd 226 29/08/08 14:32:59

Les acolytes peuvent se retrouver impliqués de bien des façons dans une rébellion, que ce soit dans un camp ou dans l'autre. Certains groupes se spécialisent dans les opérations clandestines, recherchant les menaces les plus dangereuses qui rôdent dans les bidonvilles soumis à l'oppression et les débits de boissons louches. Certains inquisiteurs radicaux peuvent encourager les rébellions (reportez-vous au **Chapitre X : L'Inquisition**) et les acolytes qui travaillent pour eux peuvent entreprendre une carrière d'émeutier populaire. La vie est bien morne pour ceux qui ne soutiennent ni ne tentent d'éradiquer une rébellion…

Paroles incendiaires

Bien des portes ne devraient jamais être ouvertes, et certains secrets ne devraient jamais être dévoilés. Malgré tout, divers groupes au sein de l'Imperium semblent déterminés à rechercher les connaissances qui ont été détruites ou jugées blasphématoires. Certaines factions composées d'érudits et souvent fondées par des maisons nobles se spécialisent dans des disciplines comme la xenoarchéologie et les phénomènes psychiques. Tant que leurs découvertes sont « approuvées », l'Ecclésiarchie leur permet d'agir sans trop interférer, mais un esprit curieux se contente rarement du dogme et s'écarte facilement du droit chemin. Les disciples du Dieu-Machine sont réputés pour rechercher les réponses à des questions prohibées, même quand leurs supérieurs leur ont interdit de poursuivre sur leur voie. Finalement, il faut aussi compter avec les membres les plus radicaux de l'Inquisition elle-même, qui considèrent qu'ils n'ont pas besoin d'expliquer leur comportement ou leurs choix en matière de lecture. L'Inquisition conserve une longue liste de textes hérétiques, dont beaucoup doivent être brûlés sans même être ouverts s'ils viennent à être découverts, et que certains individus traitent souvent comme une « liste des choses à lire absolument ».

Selon le type d'inquisiteur pour lequel ils travaillent, les acolytes peuvent se retrouver impliqués dans la suppression de ce genre de savoir, dans son acquisition, ou les deux. Voler ou détruire des textes et des fichiers de données, falsifier des prix, corrompre en secret le journal d'érudits dont le trépas est imminent afin que leurs collègues abandonnent certains types de recherche, faire disparaître des enregistrements, modifier subtilement les « faits avérés », incendier des labos avec leurs occupants, rechercher des textes antiques (qu'ils soient hérétiques ou non), autant de méthodes permettant de s'assurer que les secrets sont bien gardés. Souvenez-vous que certaines informations sont comme des maladies : une fois qu'il les connaît, un acolyte ne peut plus les « désapprendre », aussi fort qu'il puisse le souhaiter.

Nous sommes notre pire ennemi

L'institution la plus dangereuse dans tout l'Imperium de l'Humanité, c'est l'Inquisition de l'Empereur elle-même. Le plus grand péril que bien des acolytes risquent d'affronter pourra fort bien venir d'un inquisiteur rival et de ses suivants. Les acolytes de l'Inquisition sont souvent les plus compétents dans leur partie : impitoyables, dévoués et motivés par la conviction absolue que ce qu'ils font est juste.

La confiance est un luxe que peu d'acolytes peuvent se permettre.

La gloire ou la fortune ?

Les acolytes rejoignent l'Inquisition pour bien des raisons, mais rares sont ceux qui arrivent à l'âge de la retraite. Être initié aux noirs secrets de la galaxie met leur santé mentale à rude épreuve, d'autant qu'ils sont régulièrement confrontés à de dangereux adversaires, dont certains peuvent mettre en pièces leur corps et leur âme. Pourquoi décident-ils donc de s'avancer dans les ténèbres ? Chacun a sa propre réponse. Cette partie décrit les récompenses des PJ et contient quelques conseils sur la façon de les leur remettre.

Points d'expérience

Les points d'expérience (xp) restent la récompense la plus courante de Dark Heresy. Ils permettent d'acquérir promotions, compétences, talents et changements de plan de carrière, tout ceci illustrant la manière dont les personnages maîtrisent leur voie avec le temps. En tant que MJ, vous êtes responsable de l'attribution des points d'expérience. Il faudra en donner suffisamment pour que les personnages progressent, mais pas trop pour qu'ils ne survolent pas leurs carrières. Vous trouverez ci-dessous plusieurs approches de distribution de points d'expérience.

La méthode abrégée

C'est la plus élémentaire et la plus recommandée pour les débutants. L'idée est d'octroyer à chaque joueur 200 xp par tranche de 4 heures de jeu, ce qui représente la durée moyenne d'une séance. Cette méthode assure donc à chaque joueur une promotion, une compétence ou un talent à l'issue de chaque partie.

Si les autres approches dépendent de la réussite des personnages, la méthode abrégée part du principe que toute expérience est profitable. On peut même dire que l'échec est plus instructif que le succès, à condition de survivre. Si les acolytes sont capables d'endurer tout ce que la galaxie leur oppose, ils méritent une récompense.

Cette base de 4 heures reste évidemment indicative. Si votre groupe passe beaucoup de temps à plaisanter autour de la table, ou s'octroie des pauses casse-croûte à rallonge, il faudra probablement l'augmenter à 6 heures. À l'inverse, si vos séances de jeu ne durent que 3 heures, mais qu'elles sont particulièrement intenses, il faudra la réduire.

La méthode détaillée

Bien qu'elle demande plus de travail de la part du MJ, cette méthode lui offre aussi un plus grand contrôle. Son utilisation nécessite un découpage de l'aventure en épisodes et l'attribution d'un nombre de points d'expérience pour chacun d'entre eux. Cette récompense peut aller de 5 xp pour les événements mineurs à 50 xp pour les plus importants. Vous pouvez aussi vous servir de la **Table 8–1 : difficulté de la rencontre** (cf. page suivante) pour la fixer de façon plus précise.

Il est important que vous vous montriez juste dans la détermination de la difficulté des rencontres. L'obstacle a-t-il été surmonté aisément ou la victoire fut-elle durement acquise ? Les PJ étaient-ils désavantagés (par le nombre ou des pouvoirs psychiques) ? Combien de points de Destin ont-ils dû utiliser pour s'en sortir ? Voilà quelques questions utiles dans l'évaluation de cette difficulté.

L'importance de la rencontre devrait également influer sur la récompense. Si les acolytes se mettent à tuer arbitrairement des innocents ou des coupables, ils n'en méritent aucune, car ce qui importe, c'est de confronter les hérétiques à la justice de l'Empereur.

217-242-Chapitre 8.indd 227 29/08/08 14:33:05

En revanche, la rencontre de fin de scénario mérite quelques points d'expérience supplémentaires, pouvant aller jusqu'au double d'une rencontre normale.

Table 8-1 : Difficulté de la rencontre

Difficulté	Récompense en xp
Très Facile	20
Facile	30
Assez facile	40
Moyenne	50
Assez difficile	80
Difficile	100
Très difficile	130

Exemple

Au cours d'une séance de jeu, une série d'indices mène les PJ à un bar louche dans la sous-ruche. Ils y rencontrent une informatrice qui est prête à les diriger vers un contrebandier tristement célèbre, soupçonné de faire du commerce d'armes xenos. Toutefois, elle souhaite d'abord que les acolytes la débarrassent d'un de ses concurrents. Ce dernier se trouvant être un mutant, les PJ acceptent. Mais elle n'a pas jugé bon de leur mentionner qu'il était accompagné d'un gang bien armé. Après s'être occupés de cette racaille, les acolytes finissent par localiser le contrebandier. Pour cette séance de jeu, le MJ décide d'attribuer les récompenses suivantes : 30 xp pour avoir retrouvé l'informatrice et géré cette rencontre, 50 xp pour le combat contre le mutant et son gang, et 40 xp pour avoir déterminé où se cachait le contrebandier. À la prochaine séance, ils rendront sans doute une petite visite à cette vermine d'amateur de xenos…

Récompenses d'interprétation

En marge des points d'expérience récompensant l'avancée de l'histoire, vous pouvez également en attribuer pour encourager une bonne interprétation. Ce genre de prime doit osciller entre 20 et 50 xp, sans jamais devenir automatique. L'idée est de récompenser les joueurs dont l'interprétation a marqué la séance.

Juger une « bonne interprétation » est néanmoins subjectif. On est vite tenté de récompenser les joueurs les plus éloquents, mais l'évaluation de la personnalité du PJ doit primer. Un technaugure maussade n'est pas du genre à s'imposer en société, est-ce une raison pour ne pas le récompenser s'il est interprété de façon convaincante ? Au fur et à mesure de la campagne, la personnalité des différents acolytes deviendra de plus en plus familière pour tous les joueurs, ce qui vous permettra de juger l'interprétation plus facilement.

Points de Destin

En de rares occasions, vous pourrez accorder un point de Destin à un acolyte qui a accompli un exploit remarquable à la fin d'une campagne. Cependant, ne soyez pas trop prodigue.

Statut et privilèges

En tant qu'acolytes de l'Inquisition, les PJ disposent déjà d'une influence considérable. Cependant, beaucoup de groupes ne seront pas prêts à spontanément courber l'échine devant l'Inquisition. Se faire des amis et des alliés dans d'autres groupes, comme le monde de la pègre ou l'Adeptus Mechanicus, est toujours une « récompense » utile. Se faire une renommée et grimper les échelons

217-242-Chapitre 8.indd 228 29/08/08 14:33:10

de la hiérarchie sociale de l'Imperium est une arme à double tranchant : bien que ça puisse s'avérer utile, cela complique sérieusement les choses quand l'acolyte veut passer incognito. D'un autre côté, ce genre de relations peut rendre les opérations clandestines tout à fait inutiles.

Intégrer des groupes très fermés et avoir accès à des secrets jalousement gardés, voilà d'excellentes récompenses pour des acolytes. L'Inquisition dispose de maints ouvrages interdits auxquels seuls des agents de confiance ont accès. Les PJ peuvent aussi se voir allouer des ressources plus importantes, qui leur permettront d'obtenir plus de renforts sans avoir à passer par leur inquisiteur. Un acolyte débutant ne peut compter que sur ses plus proches compagnons. Il doit se débrouiller seul et gagner les privilèges que seuls d'excellents (et longs) états de service lui apporteront. Un acolyte qui sert loyalement depuis un siècle peut espérer le soutien de bataillons entiers de la Garde Impériale s'il estime que la situation l'exige.

Entraînement et formations

En temps normal, les PJ ne peuvent pas apprendre de compétence ou de talent ne figurant pas sur leurs promotions actuelles. C'est voulu. S'ils pouvaient choisir tout ce qui les intéresse, le système des plans de carrière ne fonctionnerait plus.

Cela dit, vous pouvez exceptionnellement récompenser les PJ en leur proposant des formations leur permettant d'acquérir des compétences et des talents en dehors de leur plan de carrière. Vous devez évidemment vous assurer que les acolytes justifient cet apprentissage en jeu. De tels personnages doivent partir en quête de professeurs ou de maîtres, passer du temps à s'entraîner et souvent, acquitter des sommes exorbitantes en contrepartie. De plus, ces compétences et talents devraient coûter 200 xp, voire plus. Vous pouvez alléger quelques-unes de ces contraintes dans certaines circonstances, mais ne soyez pas trop indulgent. Il demeure important que vos joueurs soient bien conscients qu'ils ne pourront pas sélectionner leurs compétences à leur guise, en dépit de leur choix de carrière.

Interaction

« Un esprit suspicieux est un esprit sain. »
– Inscription à l'intérieur du bastion Serpentis

Une grande partie du jeu Dark Heresy repose sur les rapports avec les habitants de l'Imperium. Des gardes laxistes qui surveillent l'entrée de la sous-ruche aux intendants qui répartissent l'équipement vital, en passant par les témoins, les contacts et les espions, savoir comme s'y prendre avec les gens du 41e millénaire vous donnera un avantage décisif pour débusquer et éliminer les hérétiques.

Compétences d'interaction

Le **Chapitre III : Compétences** présente un certain nombre de compétences d'interaction comme Charisme, Commandement, Duperie et Intimidation. Il s'agit là de compétences de Sociabilité de base, ce qui signifie que tout personnage peut les utiliser, mais avec un malus s'il n'a pas la compétence. Pour se faire un ami, le joueur utilisera Charisme ; pour donner un ordre, Commandement ; pour tromper ou donner le change, Duperie, et pour effrayer, Intimidation. Ensemble, ces compétences offrent les outils subtils permettant de s'entretenir avec les habitants de l'Imperium.

Utiliser les compétences d'interaction

Généralement, un joueur n'a pas besoin d'effectuer de test de compétence pour s'entretenir avec quelqu'un, il se contente d'interpréter son rôle. Les interactions entre le joueur interprétant l'acolyte et le meneur interprétant les PNJ déterminent l'issue de la conversation. Toutefois, comme dans toute situation cruciale, un joueur peut effectuer le test approprié si les conséquences d'un échec peuvent avoir de l'importance : s'il tente de convaincre un PNJ de faire quelque chose qu'il ne ferait pas naturellement (dévoiler une information secrète, accepter un pot-de-vin, etc.), ou si son succès risque d'avoir une influence considérable dans la progression de l'intrigue. Au bout du compte, c'est au MJ de décider si un test est indispensable ou non, et c'est lui qui aura le dernier mot sur les circonstances de la rencontre.

Dispositions

Quand on utilise une compétence d'interaction, certaines circonstances comme l'atmosphère ou la situation peuvent déterminer la difficulté du test. Toutefois, le facteur le plus important est la disposition du PNJ envers le PJ, la façon dont il le considère et les sentiments (ou l'absence de sentiments) dont il fait preuve à son égard. Les dispositions du PNJ, qui sont toujours fixées par le MJ, déterminent la difficulté de base. D'autres facteurs peuvent augmenter ou réduire la difficulté selon la situation. La **Table 8–2 : dispositions**

217-242-Chapitre 8.indd 229 29/08/08 14:33:18

Table 8-2 : Dispositions

Difficulté	Modificateur	Charisme	Commandement	Duperie	Intimidation
Très facile	+30	Épris du personnage	Fanatique	Crédule	Terrifié
Facile	+20	Affectueux	Dévoué	Confiant	Effrayé
Assez facile	+10	Favorable	Loyal	Ouvert	Craintif
Moyenne	+0	Indifférent	Indifférent	Indifférent	Indifférent
Assez difficile	–10	Dédaigneux	Mécontent	Suspicieux	Courageux
Difficile	–20	Méprisant	Déloyal	Sceptique	Intrépide
Très difficile	–30	Dégoûté	Rebelle	Incrédule	Téméraire

fournit un large éventail de dispositions pour le test de compétence que le joueur doit effectuer avec la difficulté correspondante.

En cas de réussite, la disposition du PNJ s'améliore d'un cran, plus un cran par degré de réussite. En cas d'échec, elle empire d'un cran par degré d'échec.

Pour qu'elle accepte de faire ce qu'on lui demande, la cible doit au moins être Indifférente. Elle n'obéit alors que dans 50 % des cas, à condition qu'on la laisse agir seule. Chaque cran au-dessus d'Indifférent augmente les chances d'être obéi de 10 %. Si on surveille la cible, cette valeur augmente de 20 %.

Exemple

Drake et ses compagnons ont enrôlé un groupe de soldats locaux des forces de défense planétaires pour traquer un dangereux xenos dans les profondeurs d'une ruche très ancienne. Tombant à l'improviste sur la créature dans les tunnels d'assainissement, Drake doit convaincre ses soldats, soudain peu enthousiastes, d'attaquer.

Le MJ décide que ces derniers sont bien entraînés mais pas très emballés à l'idée d'être commandés par les acolytes. Il juge donc que leur disposition est de l'ordre de Mécontent. Drake devra donc réussir un test de Commandement Assez difficile (–10) pour faire la passer au stade Indifférent. Mais les soldats risqueront alors de s'enfuir si le combat tourne au vinaigre. Heureusement, Drake a 46 en Sociabilité. Il lance 1d100 et obtient un 25 : il a réussi ! Comme il a obtenu une marge de 21, il obtient aussi 2 degrés de réussite, ce qui signifie que la disposition de ses soldats passe au stade Dévoué. Le MJ estime que c'est amplement suffisant pour qu'ils combattent jusqu'au bout.

L'interaction de groupe

Quand un joueur utilise une compétence d'interaction contre un groupe d'individus, il effectue le test comme indiqué précédemment, mais le MJ définit la disposition du groupe en fonction de l'attitude générale de ses membres. Le joueur effectue normalement son test, mais s'il réussit, il peut affecter un nombre d'individus égal à son bonus de Sociabilité. Notez que certains talents peuvent accroître le nombre de cibles qu'un joueur peut affecter.

La Peur et la Damnation

Le 41e millénaire est une période sombre et terrible où des milliards d'humains vivent dans un univers rempli d'innombrables horreurs et de dangers sans nom. Des extraterrestres meurtriers rôdent dans la lumière froide des étoiles, la rébellion et la trahison menacent dans l'ombre du pouvoir en décrépitude de l'Imperium, et des forces cauchemardesques s'en prennent à la trame même de la réalité, cherchant à dévorer et à corrompre. Les acolytes luttent sur cette toile de fond menaçante, violente et victime de l'entropie et de la peur. L'horreur, la démence et la corruption subtile du Chaos sont des aspects fondamentaux des parties que vous vous apprêtez à jouer.

Les règles qui suivent simulent ces menaces visant l'esprit et l'âme des personnages, et la façon que ceux-ci auront d'y réagir. Elles sont réparties en trois parties distinctes mais liées : la section Peur couvre les réactions immédiates des acolytes face à des créatures ou des événements effrayants ; la section Folie détaille les effets à long terme des traumatismes mentaux sur les PJ ; et la partie Corruption parle de l'insidieuse influence du Warp et des connaissances interdites. Durant les combats, les seules règles de ce chapitre qui entrent en jeu sont celles consacrées à la peur. Les effets de la folie et de la corruption sont gérés après la bataille, et non pendant.

Points de Folie et de Corruption

Les points de Folie (PF) et de Corruption (PC) sont des valeurs que les PJ gagnent durant la partie. Elles commencent à 0 et augmentent au fil du temps, à mesure que se détériorent la santé mentale de l'acolyte (PF) et la pureté de son âme (PC). Plus ces valeurs sont élevées, plus le personnage devient perverti, traumatisé et handicapé. Si l'une d'entre elles atteignait 100, l'acolyte serait irrémédiablement fou ou corrompu, et sa carrière et son existence s'arrêteraient de manière soudaine et abrupte, comme s'il avait été tué.

Peur

La peur entre en jeu quand les acolytes sont confrontés à des scènes atroces ou horribles, ou quand ils sont appelés à combattre des extraterrestres terrifiants, des perversions démentes de la science et des entités cauchemardesques du Warp. Quand un PJ est confronté à ce genre d'événement ou d'adversaire effrayant, il doit effectuer un test de Peur. Il s'agit d'un test de Force Mentale modifié par le niveau de terreur du stimulus en question. Si l'acolyte réussit son test, il peut continuer à agir normalement. En cas d'échec, il succombe à la peur.

Degrés de peur

Certaines choses sont de toute évidence plus effrayantes que d'autres. Pour un acolyte, se voir agiter un pistolet sous le nez, bien qu'il s'agisse d'une situation dangereuse, n'est pas suffisant pour effectuer un test de Peur. Toutefois, si le pistolet en question est agité par le cadavre animé de son frère mort, dont les blessures exsangues grouillent d'araignées blanches et lumineuses, il y a matière à faire un test. La **Table 8–3 : difficulté des tests de Peur**, donne des indications sur la gravité des tests de Peur.

217-242-Chapitre 8.indd 230 29/08/08 14:33:23

Table 8-3 : difficulté des tests de Peur

Degré de peur	Modificateur de test	Exemples d'adversaires
Peur 1 – Inquiétant	0	Nuitaile, revenant, ver foreur synofien
Peur 2 – Effrayant	–10	Carnosaure, crépusculeux, gholam meurtrier
Peur 3 – Horrifiant	–20	Démon incarné, apparition astrale, psychneuein
Peur 4 – Terrifiant	–30	Le Roi dépenaillé

Rater le test de Peur

En combat, quand un PJ rate son test de Peur, il doit immédiatement faire un jet sur la **Table 8–4 : table de choc,** en ajoutant +10 au résultat pour chaque degré d'échec. Les effets indiqués sont immédiatement appliqués au personnage.

En dehors d'un combat, quand un PJ rate son test de Peur, il devient nerveux et subit un malus de –10 à toutes les compétences et tous les tests qui nécessitent de la concentration de sa part. Ce malus perdure tant que l'acolyte reste dans les environs immédiats de l'objet de sa peur (il ne suffit pas de s'éloigner puis de revenir pour que les effets s'estompent !). De plus, quand un PJ rate un test de Peur de 30 ou plus, il gagne également 1d5 points de Folie.

Le choc et comment le surmonter

Les acolytes peuvent se débarrasser de certains effets de la peur une fois le choc initial passé. Dans la **Table 8–4 : table de choc**, quand il est indiqué que le personnage peut « surmonter le choc » ou « se reprendre », cela signifie qu'il peut effectuer un test de Force Mentale à son prochain tour. S'il réussit, il reprend ses esprits, surmonte les effets du choc et peut agir normalement à partir de cet instant. S'il échoue à ce test, les effets perdurent et il pourra essayer de nouveau à son prochain tour.

Mille et une manières de connaître la peur

Les tests de Peur en dehors des situations de combat dépendent entièrement du bon vouloir du MJ, qui décide quand et où ils ont lieu ; ils ne doivent pas être considérés comme automatiques. Il faut plutôt s'en servir pour susciter une tension dramatique au sein de vos parties, car à force d'en abuser, vous risquez de les rendre inefficaces et banales, en accablant de surcroît vos pauvres acolytes. Cela dit, voici quelques exemples de situations propres à susciter la peur :

Troublant (0) : assister à un horrible meurtre, être témoin d'un phénomène surnaturel ou psychique mineur et inconnu (lumières étranges, voix spectrales, statues qui pleurent, etc.).

Effrayant (–10) : rencontrer un individu qu'on sait être mort, être enterré vivant, être témoin d'un phénomène surnaturel ou psychique majeur (pluie de sang, peinture se transformant en bouches hurlantes, etc.).

Horrifiant (–20) : mort soudaine, choquante et inexplicable (votre voisin dans la navette meurt brusquement en vomissant des asticots), révélation abominable (se retrouver couvert de sang, entouré de cadavres, avec un hachoir à la main et incapable de se souvenir de ce qu'on fait là), voir tous les morts d'une planète se relever, etc.

Terrifiant (–30) : être témoin d'une incursion démoniaque à grande échelle, découvrir qu'à cause d'un échec personnel, des millions de personnes sont mortes, regarder sans protection dans le Warp.

Table 8-4 : table de choc

Lancez 1d100 et ajoutez 10 par degré d'échec

01 –20	Le PJ est sous le coup de la surprise et de l'effroi. Il ne peut entreprendre qu'une demi-action lors de son prochain tour, mais ensuite, il pourra agir normalement.
21 –40	La peur s'empare du PJ qui se met à trembler. Il subit un malus de –10 à tous ses tests pour le reste de la rencontre à moins qu'il ne parvienne à se reprendre (cf. **Le choc et comment le surmonter**, ci-dessus).
41 –60	Titubant et vacillant d'effroi, le PJ recule devant la source de sa terreur. Il ne peut pas l'approcher volontairement, mais reste par ailleurs capable d'agir normalement, avec un malus de –10 à tous les tests jusqu'à la fin de la rencontre. L'acolyte gagne 1 point de Folie.
61 –80	Le PJ est paralysé par la terreur. Il ne peut entreprendre aucune action jusqu'à ce qu'il ait surmonté le choc. Une fois qu'il s'est repris, l'acolyte effectue tous ses tests avec un malus de –10 jusqu'à la fin de la rencontre. Il gagne 1d5 points de Folie.
81 –100	La panique s'empare du PJ. Il doit fuir la source de sa peur s'il le peut, aussi vite que possible, et si quelque chose l'en empêche, il ne peut entreprendre que des demi-actions et subit un malus de –20 à tous les tests. L'acolyte gagne 1d5 points de Folie. Une fois écarté du danger, il doit surmonter le choc pour reprendre ses esprits.
101 –120	Le PJ s'effondre, évanoui, et demeure inconscient pendant 1d5 rounds. Une fois qu'il reprend conscience, il reste secoué et subit un malus de –10 à tous ses tests jusqu'à la fin de la rencontre. L'acolyte gagne 1d5 points de Folie.
121 –130	Complètement terrifié, le PJ se met à hurler et à vomir de manière incontrôlable pendant 1d5 rounds. Durant tout ce temps, il est sans défense, ne peut rien faire et lâche tout ce qu'il tenait en mains. Ensuite, jusqu'à la fin de la rencontre, l'acolyte ne peut entreprendre qu'une demi-action à chaque tour jusqu'à ce qu'il puisse se reposer. Il gagne 1d5 points de Folie.
131 –140	Le PJ éclate d'un rire hystérique et, dans un état de frénésie démente, attaque toute créature proche de lui, faisant feu au hasard ou utilisant n'importe quelle arme qu'il a sous la main. Cet effet dure jusqu'à ce qu'il ait surmonté le choc, ou jusqu'à ce qu'il soit assommé. Il gagne 1d5 points de Folie.
141 –160	Le PJ s'affaisse au sol pendant 1d5+1 rounds en sanglotant, en bafouillant et en arrachant sa propre peau. Il ne peut rien faire d'autre. Même quand il reprend ses esprits, il est complètement annihilé et subit un malus de –20 à tous ses tests jusqu'à la fin de la rencontre. Il gagne 1d5+1 points de Folie.

217-242-Chapitre 8.indd 231 29/08/08 14:33:27

161 –170	L'esprit du PJ cède et il tombe en catatonie pendant 1d5 heures, sans que l'on puisse le réveiller. Il gagne 1d10 points de Folie.
171+	Le PJ est tellement affecté qu'il commence à avoir d'étranges et effroyables visions tandis qu'il perd le contact avec la réalité. Il subit un trouble mental aiguë de visions et voix (cf. **Types de troubles mentaux, page 235**) pendant 2d10 rounds. Une fois les hallucinations dissipées, l'acolyte subit un malus de –20 à tous ses tests jusqu'à la fin de la rencontre. Il gagne 2d10 points de Folie et subit une perte permanente de 1d10 points en Force Mentale.

Devenir Fou

Les personnages de Dark Heresy sont propulsés au cœur de terribles situations, combattant des horreurs indicibles, découvrant des vérités troublantes et engageant des luttes désespérées dont dépendront peut-être les vies et les âmes d'innombrables innocents. Le stress et la terreur qui en découlent sont tels qu'on risque à tout moment de glisser sur la pente de la démence. Aucun esprit humain, même ceux qui ont été endurcis par les rigueurs de la vie au sein de l'Imperium, n'est immunisé contre la lente érosion de sa santé mentale à cause des horreurs du 41e millénaire, et les acolytes n'y font pas exception.

Dans Dark Heresy, ces dangers sont représentés par les points de Folie. Les points de Folie symbolisent la tension imposée à l'esprit par les expériences vécues. Plus un personnage a de points de Folie, plus son esprit est fragile. Les effets cumulatifs du gain de points de Folie sont divisés entre les traumatismes, qui représentent les conséquences à court terme d'expériences particulièrement horribles, et les troubles mentaux, qui sont des maladies mentales permanentes marquant la lente descente d'un personnage dans les abysses de la démence.

Degrés de Folie

On parle de degrés de folie selon le nombre de points de Folie qu'a un personnage. Cette classification donne au joueur une petite idée de l'état d'esprit de son personnage et lui permet de savoir s'il est sur le point de basculer ou non. Le degré de folie d'un personnage détermine aussi le modificateur à appliquer aux tests effectués pour éviter les traumatismes mentaux.

Traumatismes Mentaux

Les traumatismes mentaux représentent les dégâts à court terme que subit l'esprit d'un personnage juste après avoir été impliqué dans un événement horrible ou surnaturel. Chaque fois qu'un PJ gagne 10 points de Folie, il doit effectuer un test de traumatisme mental. Il s'agit d'un test de Force Mentale dont la difficulté est modifiée en fonction du nombre total de points de Folie que le personnage a accumulé (cf. **Table 8–5 : la route de la folie**). Si le test est réussi, l'acolyte parvient à surmonter cette expérience sans séquelle supplémentaire. En cas d'échec, on lance 1d100 en ajoutant 10 pour chaque degré d'échec et en comparant le résultat à la **Table 8–6 : traumatismes mentaux**. Le résultat s'applique au personnage immédiatement après la rencontre qui lui a infligé des points de Folie.

Subir des Troubles Mentaux

Les troubles mentaux représentent les effets à long terme que subit l'esprit d'un personnage à force d'être exposé à des choses horribles ou surnaturelles. Un nouveau trouble (ou une version plus grave d'un trouble existant) apparaît automatiquement chaque fois que le PJ a assez de points de Folie pour passer au degré de folie supérieur, comme indiqué sur la **Table 8–5 : la route de la folie**. Quand un acolyte acquiert un trouble mental, la gravité de ce dernier dépend de son nouveau degré de folie, comme indiqué.

Un personnage doit déjà être frappé par la version moins grave d'un trouble mental pour que celui-ci puisse empirer. Par conséquent, pour qu'un trouble devienne « grave », le personnage doit déjà être affecté par sa version « mineure », à l'exception de La chair est faible, qui n'a pas de version mineure.

Exemple

Beam Rollings devient déséquilibré après avoir vu l'effroyable monstre de Solomon. Il est déjà victime d'un Fantasme d'invulnérabilité mineur et le MJ décide donc d'augmenter le degré de gravité de celui-ci, le faisant passer à grave, plutôt que de lui infliger un nouveau trouble mental.

Table 8-5 : La Route de la Folie

Nombre de PF	Degré de folie	Modificateur de traumatisme	Trouble mental
0 –9	Stable	Aucun	Aucun
10 –19	Instable	+10	–
20–29	Instable	+10	–
30–39	Instable	+10	–
40–49	Perturbé	+0	1er – Mineur
50 –59	Perturbé	+0	–
60–69	Déséquilibré	–10	2e – Grave
70 –79	Déséquilibré	–10	–
80–89	Dérangé	–20	3e – Aigu
90 –99	Dérangé	–20	–
100+	Stade terminal – Le personnage est retiré du jeu.		

217-242-Chapitre 8.indd 232 29/08/08 14:33:33

Table 8-6 : Traumatismes mentaux

Lancez 1d100 et ajoutez 10 par degré d'échec

01 –40	Le PJ se replie sur lui-même et reste silencieux. Il subit un malus de –10 à tous les tests basés sur la Sociabilité. Cet effet dure 3d10 heures.
41 –70	Le PJ se livre de façon compulsive à une activité obsessionnelle, comme prier fébrilement, frénétiquement nettoyer une arme, réciter des vers ou des psaumes, etc. Il ne fait plus vraiment attention à quoi que ce soit d'autre. Tous les tests basés sur l'Intelligence, la Sociabilité ou la Perception subissent un malus de –10. Cet effet dure 3d10 heures.
71 –100	Le PJ est constamment craintif ; il voit le danger partout et devient extrêmement nerveux. Il gagne un bonus de +10 à tous les tests basés sur la Perception et subit un malus de –10 en Force Mentale pendant les 1d5 prochains jours.
101 –120	Le PJ subit temporairement les effets d'une Phobie grave (cf. **Types de troubles mentaux, page 235**). Cet effet dure 1d5 jours.
121 –130	Le PJ réagit aux moindres stress et pression par une agitation extrême. Quand il doit accomplir n'importe quelle tâche nécessitant un test, l'acolyte doit d'abord réussir un test de Force Mentale pour éviter de subir un malus de –10 au dit test. S'il doit combattre, il subit automatiquement un malus de –10 à tous ses tests durant la bataille. Cet effet dure 1d5 jours.
131 –140	Le PJ est victime de cauchemars épouvantables et réalistes dès qu'il tente de dormir. Le lendemain et pendant 1d10 jours, il est épuisé par le manque de sommeil et encaisse 1 niveau de Fatigue.
141 –150	Le choc fait perdre au PJ l'usage de la parole. Cet effet dure 1d5 jours.
151 –160	Extrêmement déprimé et perdant toute motivation, le PJ refuse de manger et de boire et a une mine épouvantable. Il subit un malus de –10 à toutes ses caractéristiques (aucune ne peut cependant être inférieure à 1) pendant 1d10 jours.
161 –170	Le choc rend le PJ aveugle ou sourd. Cet effet dure 1d10 jours.
171+	Le PJ est complètement traumatisé et ne répond à pratiquement aucun stimulus. Il ne peut entreprendre aucune action mais se laisse guider doucement. Cet effet dure 1d10 jours.

« Ce que l'esprit est au corps,
l'âme l'est à la conscience.
Ce que la mort est à l'homme mortel,
l'échec l'est à l'immortel.
Tel est le prix de toute ambition. »

Gravité des troubles mentaux

Tous les troubles mentaux sont gradués selon une échelle de gravité croissante : mineur, grave et aigu.

Trouble mineur : les effets de ce trouble se manifestent rarement ou de manière bénigne. Les tests destinés à surmonter les effets de ce trouble bénéficient d'un bonus de +10.

Trouble grave : les effets de ce trouble sont plus prononcés et peuvent apparaître régulièrement. Les tests destinés à surmonter les effets de ce trouble ne sont affectés d'aucun modificateur.

Trouble aigu : les effets de ce trouble sont très graves et se produisent à la moindre sollicitation. Les tests destinés à surmonter les effets de ce trouble subissent un malus de –10.

Types de troubles mentaux

La gamme de troubles mentaux désagréables et malsains que peuvent subir les personnages est potentiellement illimitée, et vous en trouverez ici quelques exemples. Le MJ peut également en inventer de nouveaux, qui seront plus adaptés à ses PJ et aux horreurs qu'ils auront subies.

Cauchemars horribles

Degrés de gravité : mineur, grave, aigu

Le personnage est victime de cauchemars réalistes et récurrents où il se voit courir pour échapper à un soleil noir obscurcissant les cieux ou emprisonné dans une machine interminable, par exemple. Chaque fois qu'il vit une journée particulièrement stressante, il doit réussir un test de Force Mentale pour ne pas succomber à ses terreurs pendant son sommeil. En cas d'échec, le PJ encaisse 1 niveau de Fatigue (cf. **Fatigue, page 199**) le lendemain.

Fantasme

Degrés de gravité : mineur, grave, aigu

Le personnage croit quelque chose qui est tout à fait faux et doit agir en conséquence, même s'il sait en toute logique qu'il a tort ou si on lui donne des preuves de son erreur.

Invulnérabilité

Le personnage croit qu'il ne sera jamais gravement blessé, que ce soit grâce à la chance ou à la divine providence. Il doit effectuer un test de Force Mentale s'il veut éviter d'entrer dans le repaire d'un gang en distribuant les insultes et les coups plutôt qu'en agissant avec prudence et tact, par exemple.

217-242-Chapitre 8.indd 233 29/08/08 14:33:39

217-242-Chapitre 8.indd 234 29/08/08 14:33:43

Vertu
Le personnage croit que ses choix sont justes et droits, quoi qu'il en coûte. Il peut affirmer être puritain tout en se servant de connaissances prohibées, ou refuser d'agir avec subtilité et discrétion quand c'est ce que dicte la prudence.

La chair est faible !
Degrés de gravité : grave, aigu
Le personnage considère que sa chair est faible et qu'il s'agit de l'origine de tous ses échecs et problèmes. Il essaiera également de modifier et/ou de retirer sa chair, devenant de plus en plus obsédé par l'idée de recevoir des modifications chirurgicales et des prothèses bioniques.

Obsession/compulsion
Degrés de gravité : mineur, grave, aigu
Le personnage se livre de manière compulsive à une activité particulière ou est obsédé par quelque chose. Il doit réussir un test de Force Mentale s'il veut éviter d'agir de manière compulsive ou de se livrer à son obsession quand l'occasion s'en présente. Voici quelques exemples d'Obsessions/compulsions :

Kleptomanie
Le personnage vole de manière compulsive des petits objets dès qu'il en a l'occasion, alors qu'il ne leur accorde souvent pas la moindre valeur.

Mortifications
Le personnage doit se flageller régulièrement (ou dans des circonstances particulières, après avoir tué quelqu'un par exemple) afin d'expier ses péchés par la douleur.

Phobie
Degrés de gravité : mineur, grave, aigu
Le personnage éprouve une crainte et un dégoût profonds pour une chose ou une situation particulière. Il doit réussir un test de Force Mental s'il veut interagir avec le sujet de sa peur. Une exposition forcée ou gratuite au stimulus de sa Phobie peut déclencher des tests de Peur. Voici quelques exemples de Phobies :

Peur des insectes
Les petites choses grouillantes aux multiples pattes sont un cauchemar vivant pour le personnage : anonymes, innombrables et affamées, toujours affamées…

Peur des morts
Le personnage est en permanence habité d'une crainte et d'un dégoût prononcés pour les cadavres et les morts, peut-être à cause du fait qu'il leur arrive de ne pas *rester* morts…

Visions et voix
Degrés de gravité : mineur, grave, aigu
Le personnage voit des choses qui n'existent pas et entend des voix qu'il est le seul à percevoir. Les victimes de la version aiguë peuvent subir des visions qui les coupent de la réalité.

Camarade mort
Le personnage entend la voix d'un ancien ami, mort depuis longtemps. Selon le degré de gravité, il peut avoir des visions de cet ami (grave), voire converser avec lui (aigu).

Flash-back
Le personnage revit des événements traumatisants de son passé. La durée et le réalisme de ces crises varient selon le degré de gravité du trouble.

Bienheureux les fous…

Plus un personnage devient fou, moins les choses lui semblent horribles. Après tout, que sont les monstres de la réalité face à ceux qu'on voit en fermant les yeux ? Si le chiffre des dizaines du total de points de Folie d'un personnage est supérieur ou égal au double du degré de Peur de quelque chose (cf. page 331), le personnage n'est pas affecté et n'a pas besoin de réussir de test de Peur.

Exemple
Quinn Valentine a 21 points de Folie et ne sera donc pas affecté par quoi que ce soit ayant un degré de Peur de 1.

Retirer des points de Folie à votre personnage

Avec la permission du MJ, un joueur peut utiliser des xp pour retirer des points de Folie à son personnage. Il faut 100 xp pour retirer un seul point. Le degré de folie d'un personnage ne peut jamais décroître, ce qui l'empêche de perdre ses troubles mentaux. Tout rachat de points de Folie doit être représenté de manière appropriée : dans le jeu, l'acolyte doit y consacrer du temps et des efforts. Voici quelques façons de représenter la disparition de points de Folie :

- Prier, jeûner et mortifier sa chair.
- Passer beaucoup de temps en soins palliatifs.
- Se reposer dans un environnement calme et agréable.
- Se plonger dans les grands textes sacrés ou autres œuvres saintes (le Credo de l'Omnimessie pour les personnages du Mechanicus, par exemple).

Corruption

La menace la plus insidieuse qui guette les acolytes dans Dark Heresy et l'Imperium tout entier, c'est la corruption du Chaos. Les rencontres avec des démons, les sinistres rituels et même le simple fait de savoir que de telles choses sont possibles sont autant de voies menant à la corruption. En dehors de la malveillance et des manipulations des démons et de leurs disciples mortels, le danger qu'il y a à se trouver exposé à la substance même du Warp est immense. Le tourbillon déchaîné d'énergie psychoactive et de pseudomatière qui forme la substance de l'espace du Warp est plus mortellement dangereux que n'importe quelle radiation. Il peut instantanément détruire, mais également infliger d'épouvantables transformations à la matière, au corps et à l'esprit, dépassant de loin tout ce qu'on peut connaître dans un univers qui n'a pas sombré dans la démence. Pour la plupart des gens, la corruption est un sort à éviter à tout prix, mais certains, une fois qu'ils ont fait les premiers pas sur la voie de la damnation, cherchent à rejoindre les ténèbres.

217-242-Chapitre 8.indd 235 29/08/08 14:33:47

Points de Corruption

Tous les acolytes finissent tôt ou tard par gagner des points de Corruption. Ces derniers fonctionnent presque exactement comme les points de Folie, excepté qu'ils sont obtenus par exposition au Warp, aux rituels maléfiques, aux reliques maudites et à l'influence démoniaque. Plus un personnage a de points de Corruption, plus il est affecté, ce que les règles simulent par le risque de malignités et de mutations comme indiqué dans la **Table 8–7 : la route de la corruption.**

Le Chaos et le commun des mortels

Les règles de corruption présentées ici ne sont destinées qu'aux PJ. Les acolytes sont des hommes et des femmes exceptionnels, au destin hors du commun, le genre de personne que les Puissances de la Déchéance cherchent à lentement corrompre pour en faire leurs jouets. Pour le commun des mortels, la caresse du Chaos est synonyme de destruction sommaire, de démence, de mutation et de mort.

Menaces morales

Le nombre exact de points de Corruption infligé par un événement particulier, une révélation ou une rencontre est déterminé par le MJ. Voici cependant quelques conseils.

Actes malveillants

Les actes malveillants effectués sous le coup d'une malignité, pour obtenir des connaissances prohibées ou pour apaiser un démon infligent toujours des points de Corruption.

Choc dû au Warp

Quand un personnage reçoit des points de Folie à cause d'un test de Peur raté lié à des entités du Warp, il gagne un nombre de points de Corruption égal au degré de Peur de la créature (ex : Effrayant confère 2 PC, cf. **Table 8–3**, **page 231**).

Déchirure dans le voile

Des personnages impliqués dans une intrusion à grande échelle du Warp dans la réalité physique reçoivent des points de Corruption. Le nombre de points dépend de ce qui s'est passé et de la gravité de la brèche : cela peut aller d'un seul point à plusieurs d10.

Savoir blasphématoire

Le savoir en lui-même peut corrompre, et le fait d'étudier certains volumes, pix-journaux et même œuvres d'art décadentes peut infliger des points de Corruption.

Sorcellerie

La pratique de la sorcellerie, le fait d'être témoin d'ignobles rituels et d'invoquer des démons sont des causes de corruption, quelle qu'en soit la raison. Normalement, les rituels mineurs infligent 1d10 points de Corruption, mais les cérémonies importantes peuvent en faire gagner bien plus.

Vile persuasion

Bien des démons et chefs de secte sont passés maîtres dans l'art de la tentation insidieuse, capables de semer les graines du doute dans le cœur le plus dévot. Leurs paroles et leurs arguments peuvent corrompre quand la force seule n'aurait aucun effet.

Le test de malignité

Pour chaque tranche de 10 points de Corruption que gagne un personnage, il doit effectuer un test de Force Mentale pour savoir si cette souillure se manifeste sous forme de dégâts réels dans son corps et son âme. Le jet de dés est modifié en fonction du nombre de PC dont le PJ dispose déjà comme indiqué dans la **Table 8–7 : la route de la corruption**. Si le test est raté, la corruption spirituelle du personnage se matérialise. Ces cicatrices métaphysiques et psychosomatiques sont baptisées « malignités », et on les obtient en effectuant un jet sur la **Table 8–8 : malignités**. Quand un joueur obtient un résultat qu'il a déjà eu en ratant un précédent test de malignité, il doit relancer sur la table.

Table 8-7 : la route de la corruption

Nombre de PC	Degré de corruption	Test de malignité	Mutation
1 –30	Tenté	+0	–
31–60	Souillé	–10	Premier test
61 –90	Avili	–20	Deuxième test
91 –99	Impie	–30	Troisième test
100+	Damné – Le personnage est retiré du jeu.		

Mutations

Le total de points de Corruption d'un PJ est aussi utilisé pour déterminer les effets pervers du Chaos sur son corps. À mesure qu'il accumule la corruption, sa chair peut se révolter, rendue difforme par les Sombres Puissances. Naturellement, telle est la nature insidieuse du Chaos qu'il traque constamment les faiblesses du corps et de l'esprit, mettant les défenses d'un personnage à l'épreuve jusqu'à ce qu'il trouve le moyen d'atteindre son âme. Pour chaque tranche de 30 points de Corruption que gagne le PJ, il doit effectuer un test de deux caractéristiques de son choix pour éviter de subir une mutation mineure aléatoire (cf. **Chapitre XII : Xenos, hérétiques et antagonistes**). La même caractéristique ne peut pas être testée deux fois pour résister à une mutation. Un joueur doit noter sur sa fiche de personnage quelles caractéristiques il a déjà testées pour résister à la mutation.

Exemple

Havelock a 31 points de Corruption et doit faire un test pour résister à la mutation. Il choisit de tester sa Force, puis sa Sociabilité, deux de ses meilleures valeurs. S'il échoue à n'importe lequel des deux tests, il subira une mutation aléatoire. Si Havelock atteint un total de 61 points de Corruption ou plus, il devra de nouveau tester deux caractéristiques de son choix pour éviter de muter. Toutefois, comme sa Force et sa Sociabilité ont déjà été mises à l'épreuve, il devra choisir parmi ses autres caractéristiques.

217-242-Chapitre 8.indd 236 29/08/08 14:33:52

Table 8-8 : Malignités

Résultat	Effet
01–10	**Tremblements**. Le PJ souffre de plusieurs tics mineurs, de tremblements et de tressaillements n'ayant aucune cause médicale. Réduisez son Agilité de 1d10.
11–15	**Cœur de pierre.** Le PJ devient de plus en plus cruel, inhumain et vindicatif. Réduisez sa Sociabilité de 1d10.
16–20	**Malchance.** Quand le PJ utilise un point de Destin, lancez 1d10. Sur un résultat de 7, 8, 9 ou 10, le point n'a aucun effet mais il est néanmoins perdu.
21–22	**Maladie de peau**. Le PJ est victime de furoncles, de croûtes, de plaies suppurantes et autres. Il subit un malus de –20 aux tests de Charisme.
23–25	**Sensibilité diurne**. La lumière fait souffrir le PJ, et à moins qu'il ne protège ses yeux, il subit un malus de –10 à tous les tests quand il est dans une zone vivement éclairée.
26–30	**Morbide.** Le PJ a du mal à se concentrer, car son esprit est empli de visions macabres et de pensées torturées et sinistres. Réduisez son Intelligence de 1d10.
31–33	**Marque de la sorcière.** Le PJ développe une difformité physique mineure ou une mutation facile à dissimuler. Elle est petite mais suffirait peut-être à l'envoyer au bûcher si elle était découverte par un chasseur de sorcières fanatique. Il lui faudra bien la cacher !
34–45	**Sinistre obsession**. Les effets sont les mêmes que le trouble mental Obsession (cf. **page 235**). Toutefois, dans ce cas, l'obsession du PJ est plus sinistre ou maléfique : il peut collectionner les phalanges de ses adversaires, pratiquer des scarifications rituelles, accomplir des vivisections inutiles, etc.
46–50	**Haine.** Le PJ développe une haine implacable pour un groupe, un individu ou une classe sociale. Il ne fera équipe avec les membres de ce groupe et ne les aidera qu'en cas de nécessité absolue ou sur un ordre explicite, et encore, de mauvaise grâce.
51–55	**Nausée irrationnelle.** Le PJ est victime de nausées provoquées par la vue ou le son de quelque chose de tout à fait anodin comme les livres de prière et les objets sacrés, la peau nue, le rire humain, la nourriture fraîche, les crustacés, etc. Quand il est confronté à la cause de son dégoût, il doit effectuer un test d'Endurance pour éviter de subir un malus de –10 à tous les tests tant qu'il reste en sa présence.
56–60	**Dessèchement**. Le PJ devient d'une pâleur cadavérique et ses muscles s'atrophient. Réduisez sa Force de 1d10.
61–63	**Terreurs nocturnes**. Le PJ est victime de visions démoniaques pendant son sommeil (cf. **Cauchemars horribles, page 233** pour plus de détails).
64–70	**Santé fragile**. Le PJ est constamment victime d'insignifiantes maladies et de douleurs fantômes, et ses blessures semblent ne jamais guérir entièrement. Réduisez son Endurance de 1d10.
71–75	**Scepticisme.** Le PJ ne peut pas dissimuler sa méfiance maladive et son antipathie pour autrui. Il subit un malus de –10 aux tests de Sociabilité quand il s'entretient avec des étrangers.
76–80	**Les yeux du malin**. Le monde semble s'assombrir, se ternir et pourrir littéralement dès que le PJ s'attarde trop à observer quoi que ce soit. Réduisez sa Perception de 1d10.
81–83	**Goût de cendres**. Toute nourriture et toute boisson a un goût épouvantable et nourrit peu le personnage, qui peut à peine supporter de manger. Les effets négatifs des niveaux de Fatigue sont doublés pour le PJ.
84–90	**Soif de sang.** Le PJ est toujours au bord de la crise de rage meurtrière. Quand il est blessé au combat, il doit réussir un test de Force Mentale s'il veut simplement blesser ses ennemis ou les laisser fuir plutôt que de les tuer sur-le-champ, même quand il voudrait les laisser en vie.
91–93	**Trous de mémoire.** Le PJ souffre d'inexplicables trous de mémoire. Ce qui se passe pendant ces périodes est laissé au bon vouloir du MJ, ainsi que leur fréquence.
94–00	**Étrange dépendance.** Le PJ est dépendant d'une substance curieuse et peu ordinaire : il mange des pétales de rose, boit du sang ou des larmes de veuve, etc. L'effet est le même qu'une compulsion mineure (cf. **Troubles mentaux, page 235**), mais assez bizarre pour susciter de graves soupçons si on le découvre.

217-242-Chapitre 8.indd 237 29/08/08 14:33:57

Les Sombres Puissances

« Quant à celui qui scrute le fond de l'abysse, l'abysse le scrute en retour. »

– Dicton du Navis Nobilite

Caché derrière la trame même de la réalité se trouve le Warp, un royaume d'indicible horreur et d'épouvantable Chaos, un monde où vivent les Sombres Puissances. Depuis des temps immémoriaux, l'homme croit à l'existence des esprits, des dieux et des démons, des pouvoirs d'un autre monde qu'il faut apaiser, craindre et avec lesquels il faut négocier. Dans les ténèbres du 41e millénaire, de telles choses ne sont que trop réelles et trouvent dans l'âme des hommes un terrain fertile où prospérer.

On ne peut qu'émettre des hypothèses quant à la nature réelle de ces puissances tandis que des bouches perfides murmurent leurs sinistres noms à des oreilles hérétiques. La plupart des humains ne savent rien de ces puissances et ne veulent rien avoir à faire avec. Toutefois, on ne peut nier leur influence. De toutes les Sombres Puissances, les quatre dieux du Chaos (Khorne, Tzeentch, Slaanesh et Nurgle) éclipsent littéralement les autres.

Khorne

Le Dieu du Sang, le Seigneur des Crânes, le Maître de la Guerre

Khorne est le dieu du Chaos du meurtre, de la rage et de la guerre. Son énorme trône de cuivre est posé sur une montagne de crânes, dressé au-dessus d'une mer de sang. C'est le Chasseur d'Âmes et l'Annonciateur de la Guerre, poussant devant lui les innombrables serviteurs fanatiques du Chaos. Aucun son ne lui est plus doux que la déflagration meurtrière de munitions de bolter ou la mélodie déchirante d'une épée tronçonneuse. Ses serviteurs n'existent que pour rassembler les crânes pour leur sinistre seigneur.

Tzeentch

Le Maître du Changement, le Maître du Hasard, le Grand Conspirateur, l'Architecte du Destin

Tzeentch est le dieu du Chaos des changements, des mutations et de la sorcellerie. Il attend en un lieu où le temps ralentit et s'écoule comme de la cire, et sa tête est nimbée de volutes d'énergie psychique qui s'y enroulent comme rubans de fumée. Père des paradoxes et initiateur des intrigues, il entremêle les fils du destin pour parvenir à ses incompréhensibles fins. Il offre à ses adeptes la puissance occulte assortie d'horribles mutations.

Slaanesh

Le Seigneur des Plaisirs, le Prince des Délices, le Corrupteur

Slaanesh est le dieu du Chaos de l'hédonisme, de la tentation et des excès. Il n'est pas de passe-temps trop pervers pour ses adorateurs. Le Dieu aux Cheveux d'or contemple les contorsions extatiques des rituels de ses esclaves au fond de leurs fosses emplies de chairs frémissantes et il les pousse aux plus extravagantes dépravations et aux plus terribles débauches en son nom. Sous le regard étincelant du Prince de la Luxure, ses serviteurs tissent des pièges diaboliques pour faire tomber des âmes pures dans un atroce avilissement.

Nurgle

Le Seigneur de la Pestilence, le Grand Corrupteur, le Maître de la Peste, le Seigneur des Mouches

Nurgle est le dieu du Chaos de la décrépitude, de la maladie et de l'entropie. Voué à répandre la maladie, Grand-Père Nurgle, le Seigneur de la Déchéance, rassemble tout et tous dans son étreinte putride. Son baiser lépreux s'épanouit au fil du temps en glorieuses fleurs de pus, la marque de ses élus. Son rire éraillé retentit sur les champs de bataille de l'Imperium où seuls les corps boursouflés des morts peuvent l'entendre.

Avertissement aux curieux

L'utilisation des Sombres Pactes dans le jeu est optionnelle : la décision en revient au MJ qui a toujours le dernier mot concernant leur utilisation et leur application. Le MJ doit toujours réfléchir aux effets potentiels sur ses aventures et son groupe, et décider s'il va les gérer ouvertement ou en secret pendant le jeu. Les joueurs ne doivent jamais prendre à la légère le fait de passer un pacte et doivent toujours être bien conscients qu'en plus d'offrir des avantages à leurs personnages, les pactes constituent très clairement des handicaps et finiront probablement par les détruire. Malgré ces difficultés potentielles, les Sombres Pactes ajoutent une extraordinaire couche d'intrigue et de profondeur supplémentaire aux parties et constituent une mine d'opportunités d'interprétation, d'accroches d'aventure, de motivations et d'objectifs pour les joueurs comme pour le MJ. C'est l'accompagnement parfait pour les thèmes d'origine de Dark Heresy, où nul n'est immunisé contre les tentations du Chaos, pas même les acolytes.

Il va sans dire que Dark Heresy n'est qu'un jeu, et qu'il est par conséquent conçu pour rester amusant. Les choses qu'on y décrit n'existent pas dans la réalité. Toutefois, si vous ne voulez pas que vos joueurs soient soumis aux tentations du Chaos, vous pouvez vous en dispenser.

La **Table 8–9 : les signes des Dieux Sombres** détaille certains symboles, couleurs, émotions et autres aspects associés à chacun des dieux du Chaos. Le MJ peut utiliser ces informations pour ajouter

217-242-Chapitre 8.indd 238 29/08/08 14:34:03

Table 8-9 : les signes des Dieux Sombres

	Khorne	Tzeentch	Slaanesh	Nurgle
Couleur	rouge, jaune cuivré	bleu, jaune	violet, doré	vert, rouille
Nombre	huit	neuf	six	sept
Animal	chien	oiseau	serpent	mouche
Sphère d'action	guerre	changement	excès	pourriture
Symboles	haches	calice	symboles de virilité	asticots
	crânes	œil	symboles de fertilité	insectes
	sang	éclair	hermaphrodites	métal rouillé
Noms	Dieu du Sang	Maître du Changement	Corrupteur	Seigneur des Mouches
	Seigneur de Cuivre	Grand Conspirateur	Serpent	Grand Corrupteur
	Seigneur des Crânes	Architecte du Destin	Prince des Délices	Seigneur de la Pestilence
Dieu opposé	Slaanesh	Nurgle	Khorne	Tzeentch
Émotions	haine, rage	intrigue, duperie	désir, avarice	joyeux fatalisme
Démons majeurs	Buveur de sang	Duc du changement	Bête de Slaanesh	Grand immonde
	Chien de Khorne	Horreur	Démonette	Nurgling
	Sanguinaire	Incendiaire	Gardien des secrets	Portepeste

des détails révélateurs aux lieux et aux adorateurs, comme les huit anneaux de cuivre que portent les serviteurs de Khorne ou la grande sculpture de serpent doré qui domine les temples de Slaanesh.

LES SERVITEURS DES DIEUX SOMBRES

Les dieux du Chaos influent sur le materium par l'intermédiaire d'une myriade d'entités du Warp et de serviteurs démoniaques. Prenant des formes et des déguisements variés, ces créatures apparaissent aux mortels, répandant leur souillure dans tous les mondes de l'Imperium. S'entretenir avec les démons est une périlleuse entreprise, car leur nature est fourbe et ils sont tout à fait capables de dissimuler leur vrai maître ou même leur identité démoniaque si cela leur permet de parvenir à leurs fins.

La ruine et la folie attendent inévitablement la plupart de ceux qui cherchent à obtenir les faveurs de ces êtres terrifiants. Leur chair est déformée et pervertie et leur âme arrachée, et ils deviennent de simples pions sur l'échiquier des démons. Toutefois, certains prospèrent dans l'obscurité méphitique du Chaos, passant de Sombres Pactes avec ces créatures du Warp.

LES SOMBRES PACTES

Les acolytes peuvent conclure de Sombres Pactes de diverses façons. Toutefois, il ne suffit pas de désirer s'acoquiner avec les Sombres Puissances : encore faut-il avoir l'occasion de conclure un tel pacte. Celle-ci peut se présenter de bien des manières, comme en accomplissant un rituel secret, en se rendant en un lieu particulièrement impie ou en obtenant un objet particulier (voire même par une combinaison des trois méthodes !). Un PJ peut découvrir ces méthodes par hasard pendant la partie (grâce aux objets confisqués aux cultistes, par exemple), à moins qu'il ne cherche activement à les obtenir de son plein gré. Ce genre de quête n'est jamais facile et un test de Connaissances interdites (démonologie) ou d'une compétence d'investigation appropriée est requis. Cette quête doit être menée en collaboration avec le MJ et peut en fait former une mini-aventure pour le personnage.

Pactes recherchés

Il s'agit là des circonstances « ordinaires » dans lesquelles les Sombres Pactes sont passés le plus souvent. Un personnage se sert de savoir interdit ou d'un sombre mythe pour invoquer un démon ou une autre entité et pour négocier son aide ou les pouvoirs qu'il confère. Plus l'acolyte est corrompu et puissant, plus il a de chances de réussir.

Pactes opportunistes

Pour ce genre de pacte, c'est souvent un démon qui vient contacter le personnage. C'est peut-être dû au degré de corruption du personnage (cf. **page 235**) ou au choix du MJ qui estime qu'il s'agit d'un événement logique. Des visions au moment de la mort, durant les songes ou la visite d'un démon quand l'utilisation d'un pouvoir psychique tourne à la catastrophe sont des méthodes possibles pour faire ce genre d'offre. Dans ce genre de cas, le démon lui-même tente activement de prendre l'acolyte au piège, et le pacte est presque assuré de réussir si ce dernier est d'accord.

Lieux impies

Dans certains lieux, le voile qui sépare la réalité du Warp devient de plus en plus mince. C'est là que les démons attendent et que les ténèbres sont à l'écoute, en ces lieux propices aux rituels interdits et aux mythes abominables. Qu'il s'agisse d'antiques ruines, de sites où le Chaos a perpétré des atrocités et des meurtres, des space hulks oubliés et des mondes morts, jadis perdus et saturés de Warp, un acolyte peut facilement y perdre son âme.

CONCLURE LE PACTE

Une fois que le personnage a trouvé le moyen de passer le pacte, il doit formuler ses doléances et tenter de le conclure. Les exigences de l'acolyte doivent être basées sur les motivations qui l'ont poussé à tenter de conclure le Sombre Pacte en premier lieu. La meilleure chose à faire pour le PJ, c'est de rédiger une liste de ses besoins. Ils doivent être décrits en termes assez brefs et ne jamais impliquer de mécanismes de jeu. Les pactes sont affaire d'interprétation et doivent être liés aux objectifs du personnage, pas à un désir du joueur de gagner en puissance. Vous pouvez donc dire : « Accorde-moi les capacités et le pouvoir nécessaire pour me venger de Vathek le Profanateur et de

217-242-Chapitre 8.indd 239 29/08/08 14:34:07

son culte meurtrier », mais vous ne pouvez pas demander « un bonus de +20 en CC et en CT et un talent de combat supplémentaire ». L'astuce consiste à demander à l'acolyte d'exprimer ses désirs de manière brève et claire. Plus il exige, plus le prix à payer sera élevé.

VOTRE MARCHÉ AVEC LES TÉNÈBRES

Une fois que la phase de négociation est correctement initiée, le MJ peut soit accepter la liste des désirs de l'acolyte, soit offrir des contre-propositions de la part du démon. Celles-ci doivent être présentées au joueur accompagnées du détail du prix qu'en exigera le démon. S'il le juge utile, le MJ peut permettre au joueur d'utiliser des compétences sociales, comme Charisme, pour obtenir des termes plus favorables de la part du démon, mais ce genre de test doit toujours être Très difficile. Une fois qu'un accord est conclu, le MJ doit déterminer les effets qu'il impose en termes de jeu et les pouvoirs (appelés faveurs) qu'ils apportent. Plus le gain est important en termes de puissance, plus le marché sera coûteux. Un pacte peut conférer plus d'une faveur, mais chacune des faveurs accordées doit s'accompagner d'un coût (cf. **Calculer le coût, page 242**).

Afin de vous aider à concevoir vos propres Sombres Pactes, la section qui suit détaille cinq types de Sombres Pactes standard et les faveurs qu'ils confèrent (mais dont la liste n'est pas exhaustive).

PACTE DE DÉSIR

« Offre-moi ce que mon cœur convoite ! »

Pour obtenir ce qui semble hors de portée, certains sont prêts à s'acoquiner avec de sinistres créatures et à passer d'abominables marchés pour ce que d'autres considéreraient comme des objectifs vains et creux. Mais attention à ce que vous souhaitez…

Biens et possessions : le personnage peut désigner ce qu'il désire, comme un objet, la renommée, un titre, un exploit ou la richesse, et il l'obtient, le destin lui-même semblant conspirer pour qu'il en soit ainsi. Le mécanisme exact qui permet l'obtention de l'objet convoité est laissé au MJ, mais comme la faveur est le cadeau d'un démon, quelqu'un, quelque part, en souffrira forcément.

Création parfaite : le personnage peut spécifier une tâche particulière qu'il souhaite entreprendre, comme sculpter une statue ou écrire un livre, et y parvenir à tel point que le résultat soit « parfait ». Étant donné la source de cette perfection, cependant, l'œuvre en question peut avoir des effets secondaires imprévus, et peut s'avérer si troublante qu'elle en devient insupportable pour les mortels, irrévocablement pervertie ou mortellement dangereuse (œuvres d'art qui rendent leurs spectateurs fous et autres…).

Maîtrise : le personnage peut choisir une compétence particulière dont il obtient la maîtrise complète. À partir de cet instant, il n'a plus jamais de malus quand il utilise cette compétence. De plus, s'il dépense un point de Destin, il réussit automatiquement un test de ladite compétence.

PACTE DE DOMINATION

« Que ce soit par crainte ou par amour, peu m'importe, du moment qu'ils m'obéissent ! »

De tous les pactes passés avec le Warp, nul n'est plus répandu que celui qui donne au solliciteur un pouvoir sur son prochain. Les personnages qui ont passé de tels pactes semblent favorisés par la chance et le destin, et promis à de grandes choses. Ils bénéficient du respect de leurs pairs et de leurs supérieurs, et ils ont plus de chances d'être promus et reconnus que les autres individus de leur âge. Même dans le cas d'un échec ou d'une folie, la faute a plus de chance de retomber sur autrui, ou d'être imputée aux circonstances, qu'à celui qui a conclu le pacte. Toutefois, cela ne suffit pas à beaucoup d'individus, et ceux-ci demanderont des faveurs plus directes leur permettant de dominer leurs congénères.

Autorité incontestable : le personnage peut dépenser un point de Destin pour donner un ordre auquel il est impossible de désobéir, tant que le sujet est en mesure de s'y conformer et que l'ordre reste dans les limites du raisonnable. Il s'agit d'un ordre auquel le sujet obéit sans poser de question, et non pas de contrôle mental. Par exemple, l'acolyte peut ordonner à un garde d'élite de libérer un prisonnier, mais il ne peut pas lui demander de se tirer lui-même dessus.

Détection des faiblesses : le personnage peut effectuer un test d'Intelligence pour découvrir avec une précision sans faille si quelqu'un est en train de mentir et pour juger de son état émotionnel.

Élu des ténèbres : le personnage bénéficie de l'aide et de la protection des forces maléfiques. Chaque fois qu'il dépense un point de Destin, le MJ lance 1d100. S'il obtient un résultat inférieur au nombre actuel de points de Corruption de l'acolyte, ce dernier récupère immédiatement son point de Destin.

Présence écrasante : le personnage est toujours traité avec respect par tous ceux qu'il rencontre et ne subit jamais de malus aux tests de Sociabilité liés au Commandement, au Charisme ou à l'Intimidation d'autrui.

PACTE DE SAVOIR

« Montre-moi… tout ! »

Le désir de connaissances peut attirer un personnage vers un savoir interdit et des choses « que l'homme n'était pas censé connaître ». À partir de là, il n'en faut pas beaucoup pour que l'acolyte désire en savoir encore plus, inconscient du prix que lui et les autres devront payer. Une fois ce pacte conclu, le PJ sait tout ce qu'il y a à savoir sur un sujet donné, du moment que celui-ci soit possible à appréhender (ce qui lui permet d'obtenir un bonus de +20 à la compétence associée). Sinon, le pacte de savoir peut se manifester de diverses autres manières.

Familier érudit : le personnage se voit doté d'un familier qui répond la vérité, fût-ce à contrecœur, à toute question qu'on lui pose. Le familier demande une rémunération pour chaque question avant d'y répondre. Le paiement varie, mais il peut s'agir d'un œil ou d'une langue, d'un morceau de la chair de celui qui pose la question, ou d'un objet de grande beauté qu'il puisse détruire. Le familier en lui-même peut être une créature conjurée ou prendre une forme innocente, comme celle d'une statue de verre noir, un étrange portrait ou un artefact mécanique.

Incroyable mémoire : le personnage n'oublie jamais rien et se souvient également du moindre détail de sa vie passée jusqu'à cet instant.

Montre-moi : le personnage a des pouvoirs de voyant et devient capable de visions clairvoyantes (d'individus, de lieux ou d'événements lointains ou cachés). Ces visions peuvent être limitées au présent, au passé ou au futur possible, et par d'autres facteurs occultes. Plus le don de vision est puissant, plus il en coûtera à l'acolyte. Les visions ont toujours lieu de la même façon, spécifique au PJ, sous forme d'images apparaissant dans une surface réfléchissante ou dans une brusque et douloureuse crise de délire

217-242-Chapitre 8.indd 240 29/08/08 14:34:13

par exemple. Le personnage doit utiliser un point de Destin pour provoquer volontairement une de ces visions.

Sapience : le personnage peut effectuer n'importe quel test de Connaissances comme s'il disposait de la compétence adéquate. S'il dispose de celle-ci, il peut relancer les dés si le résultat ne lui convient pas.

PACTE DE SURVIE

« Libère-moi des faiblesses de cette chair et laisse-moi vivre ! »

Ironiquement, certains sont prêts à vendre leur âme pour préserver leur vie mortelle, que ce soit par peur de mourir ou par haine des vivants. Généralement, ce genre de pacte restaure la santé et la vigueur d'un personnage mourant, estropié ou âgé, et il peut lui conférer certaines faveurs contre nature.

Absorption de force vitale : le personnage peut voler la force vitale des êtres vivants. Quand il inflige des dégâts à l'aide de ses mains nues (ou de ses dents), il vole l'énergie de sa victime. Tout point de dégât qu'il inflige guérit automatiquement un de ceux qu'il a lui-même subis. Les points excédentaires sont considérés comme des points de Blessures temporaires qui permettent à l'acolyte d'encaisser plus de dégâts qu'il ne le devrait en temps normal. Un PJ bénéficiant de cette faveur ne peut gagner plus du double de ses points de Blessures initiaux. Les points de Blessures temporaires disparaissent au bout de 1 heure. Pour favoriser ce processus de récupération, le personnage doit consommer une grande quantité de sang. Dans tous les cas, l'absorption de force vitale provoque une dépendance immédiate et totale.

Guérison étrange : si le personnage subit des dégâts mais n'y succombe pas, il récupère entièrement en une seule journée. Tout effet ou dégât critique qui ne provoque pas la perte d'un membre ni la mort s'avère finalement « moins grave qu'il n'y paraissait ». Tous les dégâts (qu'ils affectent les points de Blessures ou les caractéristiques) disparaissent une fois que l'acolyte s'est reposé. Une fois guéri, pendant une journée environ, le PJ ressent une faim dévorante et est particulièrement attiré par la viande fraîche.

Jeunesse éternelle : le personnage ne vieillit pas, et s'il s'agit d'un vieillard, son corps reprend peu à peu l'aspect qu'il avait à l'époque où il était au mieux de sa forme. En contrepartie, l'acolyte a besoin de 2 points de Destin pour éviter une mort certaine, au lieu d'un seul.

Vitalité infernale : quand il s'agit de résister aux poisons et aux maladies, on agit comme si le personnage disposait du trait Endurance surnaturelle (x2).

PACTE DE VENGEANCE

« Je les détruirai de mes mains, quel qu'en soit le prix ! »

Quand ceux que vous haïssez sont si bien protégés qu'ils semblent intouchables, que vous reste-t-il à faire ? Ce pacte aide un personnage et lui donne le pouvoir de détruire l'objet de sa haine. Par conséquent, un pacte de vengeance doit être conclu contre un individu précis ou un groupe particulier (par exemple ceux qui ont dans les veines le sang de la famille Sinderfell, le baron du crime Pater Telos ou le culte des Artisans de la Douleur). Quand l'acolyte effectue un jet de dés pour infliger des dégâts à l'objet de sa vengeance, il a toujours la possibilité de les relancer une fois, et il peut les augmenter à raison de 10 points de dégâts supplémentaires par point de Destin utilisé. De plus, ce pacte permet d'obtenir d'autres faveurs.

Arrêt de mort : le personnage peut désigner un individu spécifique, et ce, une seule fois. L'individu meurt dans les 1d10 jours à moins d'être protégé par des puissances supérieures.

Retrouvailles : le personnage désigne une seule personne dont il veut se venger et en un mois, des événements qui lui permettent de la rencontrer et de l'affronter en personne se produisent si c'est possible.

Siffle-moi et j'apparaîtrai : le démon apparaît une seule fois quand on l'appelle de la sorte, et il détruit les ennemis du personnage. Tout ce que ce dernier a à faire, c'est de l'appeler en présence de ceux dont il veut se venger (cf. **Invoquer le démon, page 241** pour plus de détails).

Sombre pouvoir : le personnage peut désirer la force et le pouvoir de vaincre ses ennemis de ses propres mains. Cela peut se manifester par une augmentation de caractéristiques, le gain de talents, voire même l'acquisition de nouveaux traits. Quand cette faveur est accordée, le prix est toujours extrêmement élevé ou prend une forme sinistre et terrifiante, comme une mutation ou une possession démoniaque.

LES SOMBRES PACTES ET LA CORRUPTION

Conclure un Sombre Pacte souille l'âme d'un personnage de telle manière qu'elle ne pourra plus jamais être pure, et le simple fait de tenter d'en passer un est un acte ignoble et impardonnable. Cependant, quand un pacte est conclu avec succès, l'acolyte gagne un certain contrôle sur la souillure du Warp dont il est infecté, et il est moins sensible à ses effets les plus modestes.

Un PJ qui a passé avec succès un Sombre Pacte gagne 20 points de Corruption supplémentaires, pour un maximum de 90 points. Ce gain peut être majoré par le MJ selon la nature et les avantages du pacte.

Un personnage ayant passé un Sombre Pacte est plus ou moins protégé contre les effets mineurs de la corruption et de la contamination du Warp une fois que le pacte prend effet. Chaque fois qu'il obtient un nombre aléatoire de points de Corruption, il réduit ce gain de moitié (en arrondissant à l'inférieur).

LE MASQUE DES APPARENCES

Les démons dissimulent l'influence qu'ils exercent sur l'âme de leurs victimes, cachant la corruption aux yeux de tous et aux sondes psychiques. Toute tentative visant à établir les effets de la corruption, de la souillure du Warp ou de la possession chez un personnage ayant conclu un Sombre Pacte, que ce soit par divination, télépathie ou Psyniscience, est assortie d'un malus de –30.

INVOQUER LE DÉMON

En plus des faveurs conférées par le pacte, un personnage peut tenter d'invoquer directement son démon tutélaire pour qu'il lui vienne en aide. Il s'agit là d'un acte désespéré et incroyablement dangereux. Invoquer le démon nécessite de dépenser (et pas seulement d'utiliser) un point de Destin et de réussir un test de Force Mentale Difficile (–20). En cas de succès, une incarnation ou un serviteur majeur du démon apparaît (on le traite comme un possédé non lié) et l'acolyte gagne 1d10 points de Corruption. L'incarnation est plus ou moins

217-242-Chapitre 8.indd 241 29/08/08 14:34:18

portée à aider le PJ, bien que ce dernier n'ait aucun contrôle direct sur elle ; le démon disparaîtra dès que la rencontre immédiate sera terminée.

Quant à la réaction que peuvent avoir les autres acolytes par rapport à ce « coup de main », c'est une tout autre histoire.

Calculer le coût

Les Sombres Pactes sont toujours ruineux. Le MJ doit se montrer créatif quant au prix à payer par le personnage, en termes de handicap imposé et d'exigences de son nouveau patron. En règle générale, chaque faveur conférée par un pacte devrait être accompagnée d'un coût. Certains exemples de base sont présentés ici. En premier lieu, le service dû au patron est un trait courant de la plupart des pactes, tandis que l'allégeance est le lot de ceux qui reçoivent des pouvoirs majeurs de leur pacte.

Service

Le personnage doit répondre aux besoins et aux objectifs de son patron du mieux qu'il peut, et la durée de ce service doit être stipulée dès le pacte initial, faisant de l'acolyte un agent double pour le démon avec lequel il s'est lié. Ce dernier peut communiquer à volonté ses désirs au PJ par toutes sortes de moyens occultes et ésotériques, bien que ses buts soient loin d'être transparents : en réalité, les démons sont des créatures inconstantes et ils mettent sur pied des complots d'une telle complexité que peu de mortels peuvent les appréhender. Pire encore, ils complotent et guerroient en permanence contre leurs propres congénères infernaux, et qui mieux qu'un acolyte qui a retourné sa veste peut faire office de pion dans ce genre de conflits ?

Allégeance

L'acolyte a vendu son âme à son sinistre patron, qui viendra la prendre à sa mort. Il sera privé de la lumière de l'Empereur. Ces personnages ne tirent aucun profit des bénédictions, des guérisons dues à la foi et autres effets à caractère sacré, et ils ne peuvent pas regagner leur santé mentale par la prière ou le jeûne.

Sacrifice

Le démon peut demander un sacrifice initial avant que le pacte ne fasse effet. Il peut prendre la forme d'une malignité infligée au personnage, d'une possession périodique, ou de la mort ou la trahison d'un compagnon ou d'un être cher. Le démon peut également exiger de l'acolyte qu'il se livre à un acte criminel lui permettant de réaliser ses plans ou d'accomplir avec succès une mission dangereuse à son service.

Observance

Le démon peut demander à ce que des rituels réguliers, des oblations ou d'autres rites étranges soient accomplis en son nom. Ne pas s'y livrer susciterait son mécontentement.

Duper le démon

Si le personnage spolie le démon de son dû une fois que le pacte a été conclu, ou s'il trahit ses intérêts, son patron lui retire violemment ses dons, lui infligeant une malignité et faisant immédiatement disparaître les faveurs liées au pacte. Les démons sont des êtres rancuniers et se contentent rarement de tuer ceux qui les ont trahis. Le MJ peut donc s'assurer qu'une vengeance complexe et terrible s'ensuivra.

Les maîtres de la corruption

Bien des démons et des entités effroyables passent des Sombres Pactes avec des mortels pour les corrompre et en faire leurs esclaves. En voici trois exemples.

Balphomael : selon la rumeur, ce démon qui prend la forme d'un grand homme cornu aussi sombre que le néant et aux yeux de flammes, accorde le pouvoir, la richesse, une longue vie et une vitalité surnaturelle à ceux qui sont assez avides et sans pitié pour chercher ses faveurs. La seule monnaie d'échange que reconnaît Balphomael, ce sont les âmes ; son prix est la vénération et son plaisir le meurtre. Des vieux mythes, les lexiques occultes et les chroniques interdites éparpillés dans tout le secteur Calixis insistent sur « l'obscurité cornue », et certains murmurent que bien des grandes et nobles familles doivent leur statut à son patronage secret.

Le Seigneur du Désordre : le folklore d'une bonne douzaine de mondes est émaillé des récits du Seigneur du Désordre, et le secret de son existence est cloîtré dans les caveaux interdits de l'Inquisition. Capricieux, cyclothymique et terrifiant, ce démon sème l'anarchie et la démence dans son sillage. Cet étrange personnage s'exprimerait par l'intermédiaire du charabia des lunatiques, des marmonnements des ivrognes et des derniers soupirs des mourants. Il apparaîtrait aux individus entre la vie et la mort et à ceux qui souffrent d'avoir été exclus. Seuls les plus désespérés acceptent ses pactes énigmatiques et ceux qui sont à son service regrettent bien vite d'avoir accepté son aide.

La Sorcière de Penumbra : sur le monde maudit de Penumbra, on raconte la sinistre légende de la sorcière, Annaiys la Noire, Grand-Mère Ruine ou l'un de ses innombrables autres noms. Celui qui s'aventure à ses risques et périls dans les marais les plus profonds et les plus inexplorés avec un cœur brûlant de haine et de désir peut finir par aboutir à la sombre cuvette où elle vit. On dit qu'il faut lui payer un tribut de chair, de tendons et d'os, mais que ses malédictions peuvent semer la mort et la terreur à des mondes de là, et que tous les secrets que se murmurent les hommes à la tombée de la nuit lui sont connus. Peut-être qu'il ne s'agit que d'une légende sur un monde où les fables sinistres sont légion, mais des individus se lancent tout de même à sa recherche et certains reviennent, estropiés et mutilés, mais forts d'une sinistre résolution.

217-242-Chapitre 8.indd 242 29/08/08 14:34:21

IX

La Vie de l'Imperium

L'ordre féodal

•

L'Adeptus Terra

•

Planètes de l'Imperium

•

Imperium Dominatus

•

Parcourir l'Imperium

•

Les menaces pour l'humanité

•

La guerre

•

Foi et superstition

243-262-Chapitre 9.indd 243 29/08/08 14:35:06

Chapitre IX : La vie de l'Imperium

« La mort du martyr est la clef de voûte de l'Imperium. »

— Liber Imperialis

Mis à mal par les guerres qu'il livre, l'Imperium de l'Humanité oscille dangereusement au bord du gouffre. À sa tête se dresse depuis dix mille ans l'Empereur immortel, d'une puissance phénoménale, à qui des milliers d'âmes sont sacrifiées chaque jour. Les populations de l'Imperium connaissent une existence où les démons sont bien réels, la mutation fréquente, et la mort une compagne constante. Vivre au 41e millénaire, c'est savoir que l'univers est terrifiant et hostile, c'est accepter que vous n'êtes qu'un être parmi des milliards, et que vous ne serez guère regretté même si votre mort est héroïque.

L'Imperium est véritablement très vaste. Ses territoires, qui s'étalent parmi les astres de la galaxie, englobent des millions d'étoiles, ainsi qu'un nombre incalculable d'existences humaines. En son nom sont livrées des guerres terribles et consentis des sacrifices extrêmes. Même cette cataracte de carnages et de sang n'est qu'un faible prix à payer, car l'Imperium est le gardien de toute l'humanité, et s'il devait sombrer dans le néant, la race humaine serait bientôt détruite par ses multiples ennemis sous l'œil amusé des Dieux Sombres.

L'ordre féodal

« L'Empereur n'exige de vous que votre obéissance. »

— Reine Coralia d'Acreage

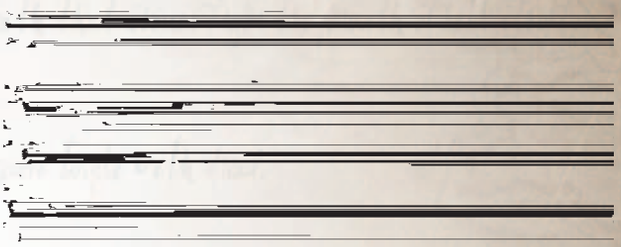
L'Imperium couvre une large portion de l'espace galactique en regroupant d'innombrables mondes. Peu de points communs rassemblent toutes ses planètes où la culture, les langues, et même l'apparence humaine connaissent une infinité de variations : l'une des rares constantes, du moins sur les mondes dont l'Imperium connaît l'existence, est un tissu de responsabilités et d'obligations féodales.

Chaque planète impériale doit obéissance à un gouverneur planétaire, lequel doit à son tour au clergé de l'Imperium une dîme payable en hommes et en matériel. Le rôle du gouverneur est également de lutter contre les ennemis de l'Imperium et de s'assurer que les psykers de sa planète ne fassent pas œuvre de sorcellerie ou de possession. En retour, il peut en appeler à ce clergé (de son véritable nom, l'Adeptus Terra) pour solliciter son aide face à une menace sérieuse.

L'Adeptus Terra se décompose en un nombre sidérant de départements, d'agences, de sous-divisions et de bureaux dont chacun s'affaire à la bonne marche de l'Imperium selon les aspects particuliers de son champ de compétence. Au sein de chacun de ces Adepta, le niveau de responsabilité s'accroît à mesure que se succèdent les échelons de rang. Du simple scribe calculant les besoins annuels en bouillie nutritive d'un monde-ruche, en passant par les commandants de secteur supervisant le rassemblement de flottes de croisade entières, cette chaîne de vassalité remonte jusqu'aux puissants individus tutélaires que sont les Hauts Seigneurs, lesquels agissent au nom de l'Empereur depuis l'ancienne Terra.

C'est sur cette planète que se trouve l'Empereur muet aux extraordinaires pouvoirs. Sa dépouille racornie est assise au milieu d'un appareillage de conception obscure : ce Trône d'Or, comme il est appelé, alimente l'Empereur en énergie vitale pour Lui permettre de protéger l'humanité des entités démoniaques qui cherchent à l'anéantir. Il livre cette bataille psychique depuis une centaine de siècles et, depuis une centaine de siècles, l'humanité dévouée lui voue un culte fervent.

L'Adeptus Terra

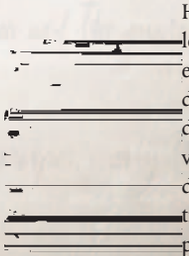


Le clergé au service du Seigneur de l'Humanité est souvent surnommé « la main droite de l'Empereur » : il revient à l'Adeptus Terra d'interpréter Sa volonté et de veiller sur l'Imperium. Des centaines de milliers d'individus œuvrent d'un bout à l'autre de la galaxie au service de cette vaste organisation, qui se compose d'un grand nombre d'institutions anciennes pouvant être nommées de différentes façons en fonction des planètes. Ces divers Adepta, comme on les appelle traditionnellement, ont chacun une fonction spécifique à remplir au nom de l'Empereur.

L'Adeptus Arbites (les juges, les dispenseurs de la loi)

Les Arbites sont les garants de l'ordre, qu'ils ont à charge de maintenir jusqu'aux plus hauts échelons. Partout où un gouverneur cherche à abuser de ses droits, partout où une agitation populaire tente de renverser le juste pouvoir en place, partout où des idées de bénéfice personnel aux dépens de l'Imperium traversent l'esprit des classes dirigeantes, interviennent les agents zélés de l'Adeptus Arbites.

L'Adeptus Astra Telepathica (les astropathes, les psykers)



Heureux sont ces aveugles, car ils ont fixé de leurs yeux la glorieuse lumière de l'Empereur, et aucun fidèle du Trône d'Or ne pourrait en demander davantage. Par le douloureux rituel de l'unification des âmes, certains psykers reçoivent une infime portion de la force mentale de l'Empereur. Ainsi protégés des pires prédations du Warp, ces serviteurs aveugles de Terra peuvent remplir leur fonction première : assurer la communication entre les mondes éloignés de l'Imperium.

243-262-Chapitre 9.indd 244 29/08/08 14:35:10

L'Adeptus Astronomica (le phare, la lumière de l'Empereur, la providence de l'humanité)

Les Vaisseaux Noirs amènent quotidiennement jusqu'au berceau de l'humanité des milliers de psykers, dont beaucoup sont mis à contribution pour alimenter l'immense chœur psychique de l'Astronomican. Celui-ci est la manifestation lumineuse de l'esprit de l'Empereur, qui brille dans le Warp depuis la Sainte Terra et sert de repère aux navigators. Prêter leur puissance psychique à cette lumière laisse bientôt les psykers à l'état d'enveloppe vide, mais ils se sacrifient de leur plein gré, car sans l'Astronomican, l'Imperium cesserait d'exister.

L'Adeptus Custodes (les gardiens, les sentinelles du Trône, les mille compagnons)

Les gardes prétoriens de l'Empereur comptent parmi les plus puissants guerriers de tout l'Imperium. Ils exercent leur vigilance devant les portes qui scellent Sa chambre sacrée, sont au-delà de tout reproche et font partie des rares sur qui l'Inquisition n'a aucun pouvoir.

Jamais ils ne quittent le sanctuaire intérieur du palais impérial où ils servent jusqu'à leur mort. Néanmoins, peu de serviteurs de l'Imperium peuvent se targuer d'avoir jamais posé directement leur regard sur l'Empereur, ce qui est un privilège sans commune mesure.

L'Adeptus Mechanicus (le clergé de Mars, les technoprêtres)

Les adeptes de Mars gèrent leurs domaines de manière semi-autonome, tel un empire distinct à l'intérieur de l'Imperium, un droit que leur a accordé l'Empereur en personne à l'aube des annales de l'histoire. Ils sont les gardiens de la technologie, les mages de la machinerie. Eux seuls savent comment faire naître l'énergie plasmique d'un soleil dans un champ de confinement, comment appliquer au mieux les rites d'activation et de maintenance aux engins de guerre massifs que sont les Titans, comment s'assurer que les moteurs des vaisseaux de l'Empereur fonctionnent sans avarie.

Les adeptes de Mars honorent l'Empereur sous la forme du Dieu-Machine. À leurs yeux, l'humanité tombée dans la décadence était à l'apogée de sa gloire durant le Moyen Âge Technologique, lorsque les secrets de l'univers étaient connus de tous. Les prêtres du Mechanicus sont prêts à tout pour redécouvrir le savoir de l'antiquité, et toute bribe de connaissance mécanique qu'ils retrouvent dans l'univers est compilée dans leur ouvrage sacré : le grand système des schémas de construction standardisés (SCS). Selon eux, si les SCS étaient restaurés dans leur intégralité, ceux-ci leur révéleraient toutes les techniques de jadis.

Les technoprêtres vénèrent les machines qu'ils estiment supérieures à la chair. Le Dieu-Machine désire les voir se défaire de cette matière faible, et beaucoup arborent de nombreuses prothèses bioniques. Ces améliorations contribuent à leur apparence singulière et les aident à se dissocier un peu plus du reste de l'humanité.

Par la rune et le marteau, les techno-adeptes protègent jalousement les arcanes mécaniques dont ils sont les dépositaires. Mais toute leur puissance ne les soustrait pas au regard attentif de l'Inquisition.

L'Administratum (les scripteurs, les énumérateurs)

L'Administratum démesuré veille au bon fonctionnement de l'Imperium, et il va sans dire que ses exécutants sont légion : à la demande de l'Adeptus Terra, il collecte la dîme impériale, gère les colonisations, mobilise les forces militaires, catalogue les planètes et remplit bien d'autres tâches. Il s'y entasse un nombre stupéfiant d'échelons bureaucratiques, et certains esprits déviants considèrent que l'Imperium survit non pas grâce, mais en dépit des efforts de l'Administratum. L'Administratum et l'Adeptus Terra sont devenus presque synonymes et leurs deux noms sont souvent considérés à tort comme interchangeables. On retrouve en effet les agents anonymes de l'Administratum dans tout l'Imperium, où ils s'assurent que tout est accompli comme il se doit, même si cela doit parfois prendre mille ans.

L'Adeptus Ministorum (l'Ecclésiarchie, le Culte Imperialis, le Ministorum)

L'Adeptus Ministorum ne fait pas officiellement partie de l'Adeptus Terra. Il s'agit davantage d'une organisation parente, œuvrant main dans la main avec les serviteurs de Terra, et qui doit son autorité à la croyance de tous en la divinité de l'Empereur. Également connu comme l'Ecclésiarchie (nom dérivé de celui de son plus haut dignitaire, l'Ecclésiarque), l'Adeptus Ministorum est vaste et influent. Son devoir est de guider l'humanité sur les nombreux chemins que celle-ci a trouvés pour vénérer l'Empereur, et de maintenir la myriade des mondes habités derrière la barrière instable séparant l'hérésie de la dévotion vraie. Des planètes entières vivent sous son égide, et sur bien d'autres, l'Ecclésiarchie représente l'institution impériale la plus puissante.

Tout comme l'Administratum, le Ministorum est d'une complexité byzantine. Toute sa hiérarchie de prêtres, de confesseurs, de cardinaux, de novices, d'ecclésiastes, d'évêques et de missionnaires doit fidélité à l'Ecclésiarque, dont le palais se trouve sur Terra. Les rôles au sein du Ministorum varient tout autant, allant du prosélyte itinérant au prêcheur charismatique en passant par l'érudit en théologie. Deux des institutions les plus connues dépendant de l'Adeptus Ministorum sont les orphelinats de la Schola Progenium et les couvents de l'Adeptus Sororitas.

243-262-Chapitre 9.indd 245 29/08/08 14:35:14

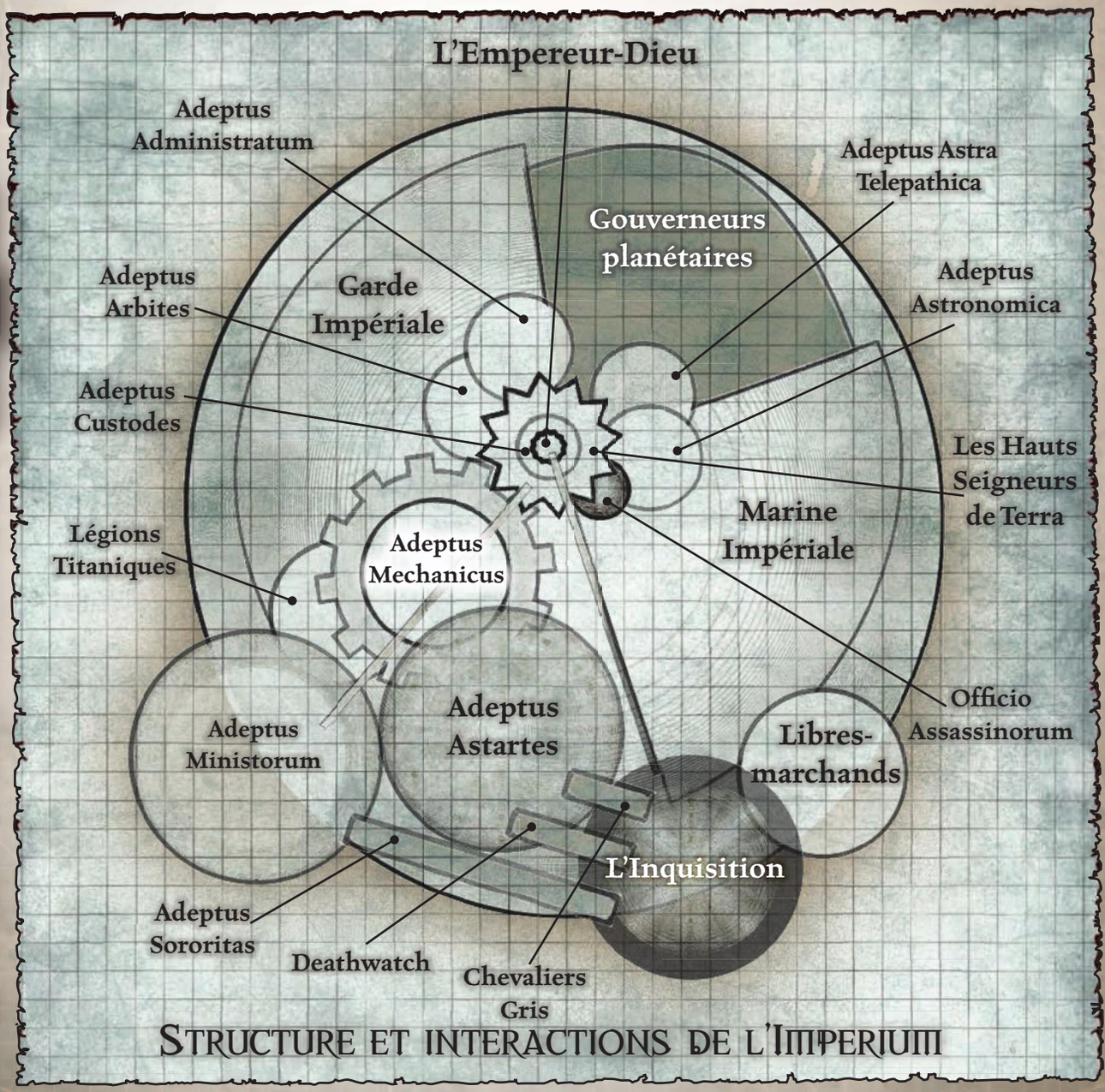
L'INQUISITION

De l'intérieur comme de l'extérieur, l'Imperium est assailli par d'innombrables ennemis. Les convoitises de xenos impurs, l'influence néfaste des Puissances de la Ruine et de leurs adorateurs dévoyés, les révoltes planétaires, la mutation, les psykers non contrôlés, les dignitaires impériaux séditieux, ainsi que d'autres menaces œuvrent en permanence à la chute de l'Imperium, et par là même à l'extinction de l'espèce humaine. L'Imperium subsiste pourtant dans cet univers hostile, et l'humanité avec lui.

L'Inquisition en est une des nombreuses raisons. Connue comme « la main gauche de l'Empereur », l'Inquisition opère dans tout l'Imperium et au-delà, pour contenir et éradiquer les forces qui voudraient contester à l'humanité sa domination sur les étoiles.

Les inquisiteurs ont toute licence de se déplacer et d'agir comme bon leur semble afin d'assurer la survie de l'Imperium. L'insigne de leur fonction leur ouvre toutes les portes, et même les gouverneurs planétaires doivent se plier à leurs demandes sans délai ni résistance pour ne pas risquer d'être immédiatement considérés eux-mêmes comme suspects. Peu leur importe la vilenie de certains actes si ceux-ci peuvent préserver l'intégrité de l'Imperium : à cette fin, les inquisiteurs peuvent mettre à mort des planètes entières.

Les membres de l'Inquisition varient énormément de par leur apparence physique, leurs méthodes et leur mentalité. Certains agissent seuls et en secret, à l'abri des regards du commun des mortels, tandis que d'autres opèrent ouvertement, entourés d'une escorte de dizaines d'agents et d'acolytes. Ils ont en commun de n'en répondre qu'à leur ordo, chaque ordo n'en répondant qu'à l'Empereur. Leurs actes ne peuvent être vérifiés par aucun Adeptus, et ils sont fanatiquement dévoués à la protection de l'Imperium. Même le citoyen impérial le plus honnête et consciencieux sera pris de sueurs froides en apprenant que l'Inquisition rôde dans les parages, un état de fait qui convient parfaitement aux inquisiteurs. Pour plus d'informations, consultez le **Chapitre X : L'Inquisition**.



Structure et interactions de l'Imperium

243-262-Chapitre 9.indd 246 29/08/08 14:35:25

Planètes de l'Imperium

« La vraie foi est aveugle et se suffit à elle-même. »

— Confesseur Faust

L'Imperium englobe de nombreux mondes. Nul n'a encore été capable de tous les répertorier sur une carte et nul ne peut seulement dire combien il s'en trouve. Des départements entiers de l'Administratum se consacrent à référencer les planètes des domaines de l'Empereur et n'arriveront jamais au bout de cette nomenclature aux fluctuations incessantes.

L'Adeptus Terra considère que toute la race humaine et la galaxie dans son intégralité sont assujetties à l'Empereur : l'Imperium a pour destin proclamé d'unir l'humanité, d'imposer sa loi sur tous les mondes humains et de détruire toute vie xenos. La véritable étendue de l'Imperium correspondrait par conséquent à toute la galaxie, bien que cela soit loin d'être avéré : l'Imperium garde férocement ses territoires partout où il le peut, mais son envergure est telle qu'il lui est impossible de réagir à toutes les incursions. Ainsi, beaucoup de planètes vivent et meurent seules, et il n'y a que les plus grandes menaces pour retenir l'attention de l'Adeptus Terra. Des planètes sont fréquemment perdues à cause d'attaques de xenos, de rébellions ou de désastres. La nouvelle de leur destruction prend parfois plusieurs siècles pour atteindre Terra. Les frontières de l'Imperium se redessinent constamment alors que de nouvelles planètes sont découvertes, conquises et colonisées tandis que d'autres tombent.

Types de planètes

La galaxie déborde de géantes gazeuses, de globes de méthane gelé, d'immenses masses d'hydrogène n'étant pas devenues des étoiles, et de bien d'autres planètes. Leurs ressources sont exploitées d'une manière ou d'une autre, certaines d'entre elles abritent même leur forme propre de vie extraterrestre, mais c'est principalement sur les petites planètes telluriques que vivent l'humanité et ses ennemis. Cependant, de nombreuses variations existent dans cette catégorie de planètes, et l'humanité a dû s'adapter à ces environnements dans sa volonté de survivre au milieu d'un univers cruel et hostile.

Le parler de l'Imperium

Le bas gothique (également appelé « gothique impérial », ou simplement « gothique ») est la langue « officielle » de l'Imperium, employée sur Terra et par ses Adepta. La plupart des mondes de l'Imperium en font partie depuis suffisamment longtemps pour avoir adopté le bas gothique comme langue universelle, mais il existe encore de nombreux mondes sauvages où le gothique impérial n'est pas parlé. Inévitablement, les dialectes dérivés du gothique diffèrent d'un monde à l'autre et peuvent se révéler mutuellement inintelligibles. Qui plus est, les planètes les plus anciennes s'accrochent fréquemment à leur langue archaïque, au point que les aristocraties dirigeantes ne connaissent du bas gothique que ses jurons les plus courants. Pour toutes les affaires formelles, l'Adeptus Terra fait donc usage du haut gothique, un langage précurseur du gothique impérial. Nombre de cérémonies de l'Ecclésiarchie, d'édits de l'Administratum et de chartes impériales emploient cette langue ancienne et révérée.

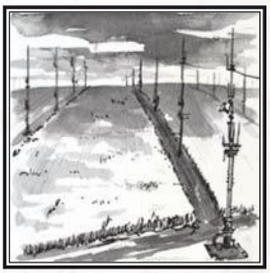
Types de cultures

Les populations de l'Imperium et leurs cultures varient tout autant que les environnements dans lesquels elles vivent.

Mondes-ruches

Les planètes les plus peuplées de l'Imperium sont les mondes-ruches, où le niveau de population est si élevé que leurs habitants se regroupent dans des structures proprement immenses, s'élevant très haut dans le ciel et accueillant chacune des milliards d'individus. Disposant d'une abondante main-d'œuvre, leurs manufactoria produisent les montagnes de matériel de guerre et d'autres produits nécessaires au paiement de leur dîme. La plupart de ces mondes furent jadis relativement hospitaliers, mais les zones extérieures aux ruches ont souvent été réduites à des étendues de cendres et des déserts radioactifs par la pollution sévère née de l'activité industrielle. Les ruches en elles-mêmes peuvent se révéler tout aussi dangereuses : les niveaux les plus bas et les plus décrépits de la sous-ruche, frappés par le crime et la pauvreté, sont le repaire des gangs armés, des criminels et autres crapules, tout autant que des mutants et des cultes hérétiques venus se cacher là des autorités.

Agri-mondes



À leur manière, ces planètes agraires sont essentielles à l'Imperium : leur surface est entièrement tournée vers la production de nourriture, que les mondes-ruches ne peuvent produire eux-mêmes en quantité suffisante pour prévenir la famine de leur population. De nombreux mondes dédient ainsi des continents entiers à l'élevage et aux cultures vivrières. Certains agri-mondes sont couverts d'océans où le poisson abonde, et quelques-uns sont plus étranges encore, tapissés de champignons comestibles, envahis par des nuées d'insectes nutritifs, ou comme certaines géantes gazeuses, propices à des troupeaux de créatures volantes. D'autres ne font qu'alimenter en eau douce les mondes-ruches avoisinants. Les agri-mondes sont parfois directement gouvernés par l'Administratum afin que leurs moissons et leurs rendements se maintiennent à un niveau maximal.

Mondes-forges

Un monde-forge est comme une gigantesque usine où les complexes industriels se dressent dans le ciel et les galeries de mines s'enfoncent profondément sous terre. Sous la coupe de l'Adeptus Mechanicus, les mondes-forges construisent un grand nombre d'engins compliqués, tels que des chars ou des appareillages de croiseurs stellaires. Leurs installations de recherche et de formation sont accolées aux grandes cathédrales dédiées à l'Omnimessie, où les archimagi se livrent aux cérémonies les plus complexes visant à honorer le Dieu-Machine. Les flottes de l'Adeptus Mechanicus, ses armées de technogardes, et plus important encore, ses légions Titaniques, ont leurs bases sur

243-262-Chapitre 9.indd 247 29/08/08 14:35:29

des mondes-forges. Ceux-ci constituent des planètes souveraines où l'Adeptus Mechanicus répugne à recevoir quiconque, en dehors de technoprêtres et des cohortes de laquais à leur service.

Mondes en développement

Ces planètes sont divisées en zones géographiques dont les seuils d'avancement et de culture peuvent grandement varier. Selon les gouvernements qui y prévalent, ces zones peuvent être des nations, des blocs d'influence ou des terres tribales. Il arrive que des niveaux supérieurs de technologie et de richesse soient concentrés autour des sites de colonisation originels. Certains mondes peuvent afficher d'immenses écarts de culture dus à l'environnement : les régions pauvres en ressources naturelles le sont alors en termes de puissance militaire et de dynamisme économique. Sur d'autres planètes, les grandes divisions sont enracinées dans d'anciens tabous ethniques, dans des notions religieuses ou dans la simple habitude. De nombreux mondes de l'Imperium tombent dans cette large catégorie, mais les raisons ayant amené ces divisions font qu'il n'y en a pas deux semblables.

Mondes féodaux

Les habitants de ces mondes ont perdu tout accès à la technologie, hormis la plus basique. Des techniques simples comme celles de la poulie ou du moulin à vent sont encore maîtrisées, mais le vol propulsé, les armes automatiques et même les véhicules à moteur y sont rares ou inexistants. D'un point de vue politique, ces mondes sont souvent les plus harmonieux de tout l'Imperium car le peuple y sait quelle est sa place.

Mondes sauvages

Les structures tribales qui peuplent ces mondes subsistent pour une large part sans l'aide de la technologie, ce qui peut être dû à un projet de colonisation avorté, à des préférences religieuses, à un choix culturel, à l'environnement ou à quelque autre raison. Ces tribus ont souvent conscience de l'Imperium d'une façon ou d'une autre, mais n'y voient d'ordinaire qu'un grand groupe lointain de personnes vivant dans les étoiles. Les mondes sauvages sont souvent impropres à une colonisation plus avancée, que cela soit le fait des circonstances ayant rendu ses habitants sauvages, ou parce que les autochtones résisteront activement à l'arrivée de nouveaux habitants sur leurs terres. Ces peuples indigènes diffèrent grandement par leurs cultures et peuvent aller des clans de chasseurs de grox vénérant leurs ancêtres aux gangs de guerriers de la route, se battant sans cesse sur les sables toxiques et post-apocalyptiques d'une civilisation en ruine.

Mondes-chapelles

Ces mondes sont dominés par la religion et la dévotion, peut-être parce qu'ils ont vu naître une célèbre sainte ou parce qu'ils furent le théâtre d'une guerre particulièrement importante. Souvent parsemées de temples et de basiliques, ces planètes sont fréquemment contrôlées par l'Ecclésiarchie et beaucoup sont des centres de formation pour les membres de cet Adeptus. Les reflets maléfiques de ces lieux de ferveur impériale existent eux aussi : des mondes déchus, dont les habitants tournent sans cesse leurs prières vers les Dieux Sombres. Ceux-là sont le décor de sacrifices obscènes et de rites sanglants. Leur existence n'est jamais longtemps tolérée.

Mondes en quarantaine

L'existence de ces planètes est rarement évoquée publiquement, mais il s'en trouve de nombreuses dispersées dans l'Imperium. Voyager vers ces mondes est interdit, sauf pour les expéditions les mieux averties et les plus lourdement armées, et celles-ci ne s'y risquent que pour une bonne raison. Les mondes morts, les empires xenos et les planètes où les créatures du Warp ont pénétré dans la dimension matérielle constituent tous des exemples de mondes en quarantaine, à l'instar de ceux gagnés par la peste. Certains sont isolés parce qu'il a été impossible de déterminer l'origine d'une découverte, qu'il s'agisse d'artefacts mystérieux ou de cités anciennes : mieux vaut alors vivre dans l'ignorance des secrets de ces mondes plutôt que ceux-ci ne deviennent une menace. D'autres mondes sont ainsi classés parce qu'aucune expédition n'en est revenue. Les quarantaines sont souvent prononcées par des inquisiteurs lorsque ceux-ci découvrent une souillure du Warp ou une infestation xenos ne pouvant être purgée. De nombreux mondes en quarantaine disposent de ressources qui profiteraient à l'Imperium s'il pouvait les exploiter, mais il circule suffisamment d'histoires sur des horreurs antiques tirées de leur sommeil pour que peu d'adeptes se risquent à défier une quarantaine planétaire.

Zones de guerre

Bon nombre de planètes peuvent être classées comme zones de guerre : l'Imperium livre une lutte constante, et ces conflits peuvent mettre des mondes entiers à feu et à sang. Certaines offensives de grande envergure concernent des dizaines de systèmes et des centaines de mondes, dont beaucoup sont dévastés par les bombardements orbitaux et l'artillerie pendant des décennies de batailles. Les théâtres de guerres prolongées sont des endroits infernaux où la mort ne tarde jamais, l'Imperium ayant la capacité d'aligner des armées de plusieurs millions d'hommes qui se fraieront un chemin sur la surface des planètes en réduisant les cités en gravats. Les mercenaires affluent vers de tels mondes dont ils pensent pouvoir repartir peu de temps après, leurs vaisseaux alourdis par leur solde. Les déserteurs et les prisonniers évadés y forment des bandes de pirates et attaquent les vaisseaux sans défense, ou écument les mondes voisins en meutes de

243-262-Chapitre 9.indd 248 29/08/08 14:35:34

pillards. Après la fin des combats, l'Administratum envoie les habitants de mondes surpeuplés recoloniser ceux ayant été ravagés par la guerre, mais les rouages de l'Imperium sont lents, et une planète peut demeurer à l'abandon pendant des siècles avant qu'un effort ne soit fait pour la réhabiliter. Son écorce crevassée offre alors un paysage des plus sinistres, couvert d'environnements saccagés, de villes calcinées et de plaines où s'étalent les ossements des morts.

LE GOUVERNEMENT PLANÉTAIRE

De même que les environnements et les cultures varient sur les mondes impériaux, la façon dont ils sont gouvernés varie elle aussi. L'Imperium autorise la plupart de ses mondes à s'administrer d'eux-mêmes en usant de la méthode à laquelle sa population est la plus encline, que le pouvoir soit exercé par une monarchie héréditaire, une oligarchie ou des seigneurs de guerre. Certains mondes sont régis par des parlements élus, tandis que sur d'autres, le pouvoir revient à qui peut y mettre le prix, ce qui équivaut parfois à la même chose. Sur d'autres encore sont présents la démocratie, le libre choix et même les droits individuels, même si ces planètes constituent l'exception. Certaines sont directement gouvernées par les différents Adepta, tels les agri-mondes régis par l'Administratum ou les mondes cardinaux de l'Ecclésiarchie.

Bien que les pays, États, tribus, corporations, hégémonies ou collectivités de travailleurs puissent se doter individuellement d'une figure représentante, l'Adeptus Terra doit pouvoir se tourner vers un seul interlocuteur qui veillera à ce que la planète s'acquitte de sa dîme et de ses obligations. Les titres que portent ces gouverneurs peuvent varier d'une planète à l'autre. Dans certains cas, la personne jugée responsable de la dîme n'a pas conscience que tel est son rôle jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Plus d'une figure dirigeante l'a découvert à ses dépens en retrouvant l'Imperium après une période d'isolation due à une tempête warp, à la guerre ou à quelque autre calamité.

Il est attendu de chaque gouverneur qu'il reconnaisse l'autorité de l'Imperium et en défende les lois. Ses responsabilités incluent l'aide devant être apportée aux agents de l'Adeptus Arbites et de l'Inquisition, ainsi que la collecte de la dîme réclamée par l'Administratum. Les gouverneurs doivent également livrer les psykers de leur monde aux Vaisseaux Noirs sur simple requête de l'Inquisition, et éradiquer parmi leur peuple les mutants, cultistes, radicaux et sorcières. Dans la pratique, certaines planètes échappent assez facilement à ces devoirs tandis que d'autres sont accablées de contraintes en apparence arbitraires. Du seul fait de l'étendue de l'Imperium et du caractère imprévisible des voyages par le Warp, l'Administratum ne parvient pas toujours à venir prélever son dû, ou bien les Vaisseaux Noirs n'arrivent jamais pour emporter les psykers. Des planètes peuvent rester isolées durant des générations et il n'est pas exceptionnel que la dîme de certains mondes soit proprement oubliée. Dans les vastes archives compilées par les scribes du système de Prol, plusieurs récits font état de logiciens de l'Administratum arrivant sur des mondes isolés depuis des siècles, et découvrant que la dîme annuelle était brûlée sur de vastes bûchers pour monter en offrande vers le ciel.

Un groupe de planètes peut parfois établir des contacts réciproques suffisants pour former des alliances politiques, voire des coalitions mineures. D'autres mondes proches peuvent avoir en commun d'immenses corporations, des dynasties d'une noblesse héréditaire, des chefs religieux, ou d'autres liens semblables. Les gouverneurs planétaires doivent alors non seulement obéir aux besoins de l'Imperium, mais aux caprices de ces sphères d'influence.

Les psykers

Les individus doués d'un potentiel psychique, pouvant aller de la télépathie à la pyrokinésie, existent depuis l'aube de l'humanité, mais leur place au sein de l'Imperium est au mieux peu enviable. Un psyker sans entraînement est un portail ouvert sur le Warp, depuis lequel des prédateurs psychiques peuvent pénétrer le plan de la matière et y semer le désordre. Il se prétend que des mondes entiers ont été perdus face à des monstres surgis de l'Empyrean et que leurs pouvoirs permettent à ces psykers solitaires de perpétrer d'horribles crimes ou de diriger des cultes dangereux. Sur certains mondes, tous les psykers sont jugés pour sorcellerie, soumis à la torture et envoyés au bûcher lorsque leur culpabilité a inévitablement été prouvée, bien que la loi impériale impose à chaque planète de mettre ses psykers à disposition de l'Adeptus Astra Telepathica afin qu'ils soient mis à l'épreuve. Ceux assez forts pour résister aux périls du Warp sont ensuite entraînés pour servir l'Imperium. Ceux jugés trop faibles sont emportés par les Vaisseaux Noirs et nul n'entend plus jamais parler d'eux.

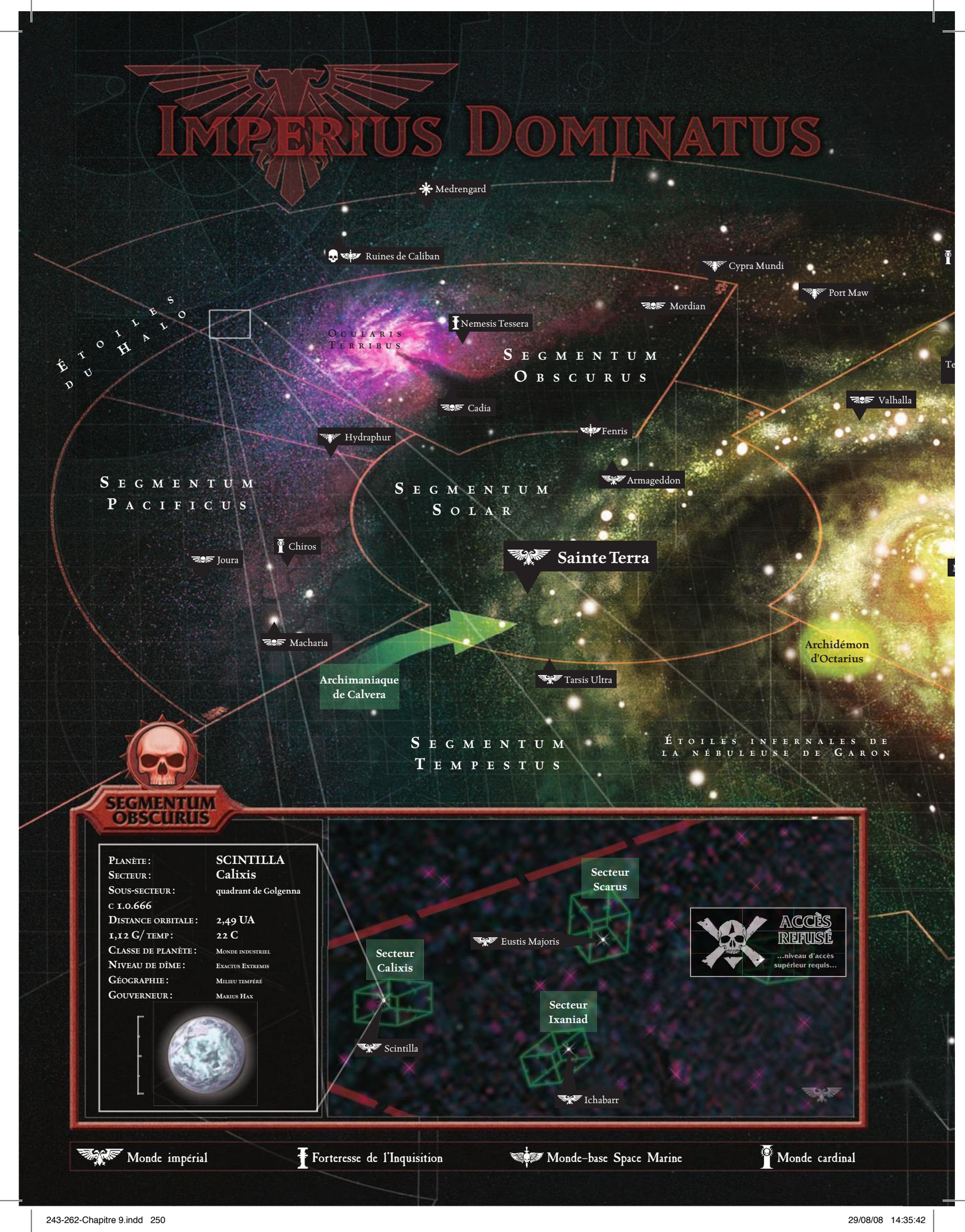
POPULATION ET APPARENCE

Tout autant que leurs mondes natals, les peuples de l'Imperium varient par leur aspect. Bien qu'un patrimoine commun à tous les hommes (deux bras, deux jambes, une tête, dix doigts et ainsi de suite) soit généralement reconnu, les environnements locaux et les souches génétiques ont amené toutes sortes d'anomalies intéressantes et d'adaptations évolutionnaires. Ces différences se traduisent généralement dans l'apparence physique. Cependant, les plus radicales de ces altérations franchissent parfois la limite entre la diversité acceptée et la mutation pure et simple. Les caractéristiques du modèle humain, et par conséquent l'acceptation dans l'Imperium, font l'objet d'un débat intense entre certains inquisiteurs et au sein même de l'Ecclésiarchie.

Certaines planètes trahissent l'origine de leur colonisation par un trait morphologique de leurs habitants, lorsque prédomine un certain type de nez ou une couleur de peau. D'autres montrent des divisions ethniques évidentes. Quelques populations possèdent des traits inhabituels, conséquence d'une adaptation à leur environnement : sur l'agri-monde de Dreah, par exemple, les citoyens ont la peau, les yeux, et les cheveux gris, correspondant exactement aux couleurs de la faune, de la flore, du ciel et des mers de leur planète notoirement terne. Les canons de beauté de certaines cultures peuvent imposer l'altération radicale de l'aspect physique, et de fait, de nombreux membres des gangs de sous-ruche arborent avec fierté des protections à la dernière mode, des électrotatouages luminescents, des rivets crâniens et des formes d'automutilation.

Jusqu'à un certain point, une même apparence physique et une même culture peuvent définir l'appartenance à une planète. Les citoyens de l'Imperium préfèrent d'ordinaire fréquenter des natifs de leur monde. Cela étant dit, l'homme ayant toujours été attiré par l'exotisme, les amitiés, les histoires de cœur et les enfants conçus avec des arrivants d'outremonde ne sont pas rares sur les planètes à culture d'accueil.

243-262-Chapitre 9.indd 249 29/08/08 14:35:38



243-262-Chapitre 9.indd 250 29/08/08 14:35:42

243-262-Chapitre 9.indd 251 29/08/08 14:35:45

Parcourir l'Imperium

« Les mystères de l'univers ne peuvent être percés. Il faut s'en remettre à la justesse des ordres de l'Empereur. »

— Édits de la guilde des navigators de Calixis

Voyager entre les mondes de l'Imperium est périlleux. L'immense majorité des civils ne connaîtra jamais l'inconfort bruyant d'un vol en navette, la chute en piqué d'un module d'atterrissage, ni le silence troublant de l'espace. Étant donné l'échelle immense de l'Imperium, il serait impossible de le traverser dans le temps d'une courte vie d'homme ordinaire. Colons, pèlerins et réfugiés peuvent passer plusieurs générations dans l'espace, et beaucoup de vaisseaux ne survivent pas aux caprices du trajet pour rejoindre leur destination. Certains ont émis la théorie que l'univers résiste activement aux tentatives grossières faites par l'homme pour explorer ses mystères. L'obscurité au-delà des étoiles a conservé tous ses secrets et ne les dévoile que rarement à l'humanité curieuse.

Les voyages subluminiques

Principalement utilisée pour des voyages entre planètes ou systèmes proches, la propulsion subluminique implique une vitesse dépassant l'imagination des mortels, et qui n'est pourtant rien comparée à l'étendue de la galaxie. Ceux qui décident d'utiliser ce mode de voyage pour traverser une distance un tant soit peu appréciable se condamnent, eux et leurs descendants, à toute une vie à bord de leur vaisseau, où ils laisseront s'écouler les années jusqu'à rejoindre l'étoile distante qu'ils s'étaient fixée pour but.

L'individu lambda a peu de chances d'expérimenter le voyage subluminique. Même dans un système disposant de nombreux vaisseaux pour le transit interplanétaire, les citoyens préféreront la plupart du temps rester sur leur monde de naissance que d'aller vers des endroits aux coutumes étranges, à la nourriture inquiétante et aux habitants « pas comme chez eux ». Le voyage spatial est souvent réservé aux quelques privilégiés pouvant s'offrir les services des prêtres et leurs rituels nécessaires à l'entretien d'un vaisseau, ainsi que le prix exorbitant d'un vaisseau en lui-même. Les technoprêtres font leur possible pour amadouer les esprits de ces engins. Parfois, même leurs procédés insondables n'empêchent pas un vaisseau caractériel d'évacuer sa rage (et son oxygène) au détriment des passagers. Les lois de la statistique dictent que tôt ou tard, ceux qui voyagent fréquemment entre les planètes connaîtront ce genre d'incident.

Les mondes n'ayant pas perdu l'art de créer et d'entretenir des vaisseaux subluminiques gardent jalousement ce savoir-faire abscons. Cette réticence à partager des secrets de guilde assure la fiabilité et le prix de leurs vaisseaux, mais prive également leurs potentiels rivaux des informations vitales à la production de leurs propres engins.

Des institutions telles que la Marine Impériale, l'Inquisition et les différents Adepta ont accès à des vaisseaux de bien meilleure qualité, entretenus depuis des générations par l'Adeptus Mechanicus avec ferveur et déférence religieuse.

Les capitaines chartistes

D'énormes vaisseaux marchands, souvent très anciens, parcourent les voies spatiales de l'Imperium sous les ordres de capitaines chartistes. N'ayant ni navigators ni astropathes pour les guider, ces navires civils prennent des années pour accomplir leurs circuits entre les étoiles et amener des denrées là où elles font défaut. Le vaisseau d'un capitaine chartiste est le seul contact qu'ont de nombreux mondes avec le reste de la galaxie. Sur les plus primitifs, sa venue devient un événement prophétique d'une grande importance spirituelle. De la même façon, les rapports des capitaines chartistes constituent la seule preuve que certains mondes continuent d'exister. L'itinéraire de chaque vaisseau, inscrit dans sa charte rédigée par l'Adeptus Terra, peut prendre des générations pour être parcouru, et un vaisseau chartiste abrite toute une communauté spatiale « d'enfants de l'espace », des hors-monde pouvant vivre et mourir sans jamais avoir posé le pied sur une planète.

243-262-Chapitre 9.indd 252 29/08/08 14:36:00

VOYAGER PAR LE WARP

Traverser une quelconque distance appréciable à l'intérieur de l'Imperium implique de recourir au voyage par le Warp. Cette méthode est rare, chère et dangereuse, car elle nécessite de transiter dans le royaume imprévisible qu'est le Warp, ou Immaterium. Les vaisseaux équipés d'une propulsion warp peuvent se translater vers cette autre dimension en générant une enveloppe baptisée champ de Geller, dont les ondes chimériques font traverser au vaisseau le voile séparant l'espace réel de l'Immaterium. Une fois parvenu dans cet endroit étrange, il peut emprunter les courants et les flux du Warp, en revenant fréquemment dans l'espace matériel afin de vérifier sa position. L'Immaterium, singulier et contradictoire, n'est pas un milieu naturel pour l'humanité. Contempler le Warp sans protection provoque la démence et la corruption, et presque tous le redoutent. Les notions de dimensions, de couleurs, d'énergies et d'émotions y existent d'une manière tout à fait différente, capable de rendre fou même l'homme d'équipage le plus endurci. Les psykers, bien sûr, trouvent ces voyages encore plus perturbants, puisque leurs sens mystiques leur permettent de beaucoup mieux appréhender l'Immaterium et la nature des créatures immondes qui y résident.

En ressortant du Warp, ceux qui y ont transité découvrent un autre de ses effets déconcertants. Le temps n'y suit pas son cours normal : les voyageurs peuvent ainsi s'apercevoir que des siècles se sont écoulés depuis le jour de leur départ, qu'ils ne sont restés absents que quelques secondes, ou qu'ils sont arrivés avant d'être partis. Même les navigators exercés ne peuvent prédire combien de temps sera perdu ou gagné en l'espace d'un voyage. Ceux qui embarquent pour une traversée du Warp savent qu'ils ne rentreront probablement jamais chez eux, ou que leur planète aura alors tellement changé qu'elle en sera méconnaissable à leurs yeux. Deux capitaines dont les vaisseaux se croisent échangent invariablement les dates qu'ils croient être la bonne et tentent de recomposer la trame historique du temps qu'ils ont pu perdre. Il va sans dire qu'emprunter le Warp n'est pas une décision prise à la légère.

Le Warp est quelquefois sujet à de grandes turbulences, à des remous d'activité qui frappent au hasard et dont la durée est imprévisible. Lorsque ces tempêtes éclatent, les vaisseaux qui s'y trouvent pris deviennent le jouet des courants et ressortent parfois en des endroits inattendus. Certains vaisseaux, dans l'incapacité de revenir vers l'espace réel, deviennent simplement prisonniers du Warp, condamnés à dériver sur sa houle pour l'éternité. Ces tempêtes warp perturbent également les communications de l'Imperium, et annoncent parfois de grandes catastrophes dans la dimension matérielle.

Les navigators

Les membres de la Navis Nobilite forment un réseau de familles étendues, qui portent toutes dans leur sang le gène du navigator. Les navigators sont différents des autres hommes, donc certains les considèrent comme des mutants, mais leur altération est stable et n'est pas seulement tolérée par l'Imperium, mais essentielle à son existence : un navigator possède sur le front un troisième œil par lequel il peut déchiffrer le Warp et percevoir ses courants. Pour tout autre humain, contempler le Warp reviendrait à chercher la folie et la possession, mais les capacités d'un navigator lui permettent de guider un vaisseau dans le Warp, pour lui faire atteindre sa destination bien plus vite qu'il ne le pourrait sans son secours. Les navigators se servent du grand phare psychique de l'Astronomican comme d'un repère fixe, et peuvent ainsi accomplir un voyage en ressortant bien moins souvent dans l'espace matériel pour s'y repérer. La grande majorité d'entre eux servent dans la Marine Impériale et de nombreuses familles de navigators sont liées à l'aristocratie de la Marine par des liens complexes d'honneur, d'obligations et de patronage.

243-262-Chapitre 9.indd 253 29/08/08 14:36:14

La communication

De même que les voyages, les échanges de messages entre les planètes de l'Imperium constituent une science compliquée et approximative. Les systèmes de communication planétaire tels que l'usage des fréquences radio, des lignes terrestres et des techniques comm-vox plus avancées suffisent aux rapports entre les nations d'un monde, mais n'ont pratiquement aucune utilité au-delà de sa surface : le signal produit par de tels appareils demanderait des années pour atteindre la planète la plus proche, sans la moindre certitude d'être capté à son arrivée. Les dangers inhérents aux déplacements physiques font que des serviteurs-messagers seraient tout aussi peu fiables, et potentiellement aussi lents que des transmissions par radio ou autre forme d'ondes.

L'Imperium doit donc se fier à ses moyens de communication psychiques ou astropathiques. Les astropathes communiquent par des symboles et des icônes qu'ils projettent grâce à leurs pouvoirs par-delà de vastes distances spatiales. Ce procédé, d'ordinaire épuisant, requiert solennité et concentration afin que l'esprit du psyker demeure focalisé. Les rituels d'envoi peuvent prendre diverses formes, comme le recours au Tarot de l'Empereur, la recherche de visions, l'écriture automatique, la transe ou les séances d'ordre médiumnique. Les astropathes geôliers de Hredrin, pour ne citer qu'eux, passent plusieurs années à graver leurs messages sur des plaques de fer qu'ils enluminent avec soin avant de les broyer sous une meule massive. La douleur que leur cause la destruction d'un tel labeur est censée produire des transmissions psychiques d'une inégalable clarté.

Ces transmissions sont reçues par d'autres astropathes, et de bien des façons. Certaines leur apparaissent comme des rêves vagues et troublants, ou prennent une forme de présages mystiques. D'autres sont captées grâce à la méthode rituelle ou à la technique de divination que pratique le psyker récepteur. L'alerte d'une invasion ork peut alors se manifester par une imperfection luisante dans les entrailles d'un poisson, par le gonflement d'un nuage de fumée, par des saignements ou par une combinaison inquiétante de runes dans une matrice holographique.

Ces messages ne doivent pas seulement être envoyés par l'astropathe transmetteur, mais décodés une fois reçus. Chaque astropathe peut employer des allégories légèrement différentes et avoir un style d'expression favori. Bien que les meilleurs astropathes puissent généralement les restituer à la volée, certains messages exigent que des ouvrages de symbolisme soient étudiés pendant des semaines avant de pouvoir être reconstitués. D'autres demeurent à jamais impénétrables. D'autres encore sont reçus en un point de la galaxie diamétralement opposé à leur destination, et doivent être relayés à d'autres astropathes plus proches de l'endroit en question.

Certains messages, enfin, n'arrivent jamais à leur destinataire ou sont mal interprétés. Qui plus est, les astropathes sont trop peu nombreux. La plupart des mondes, particulièrement ceux faiblement peuplés ou en bordure de l'Imperium, ne disposent d'aucun astropathe et doivent compter sur les visites espacées des capitaines chartistes ou des collecteurs de l'Administratum pour entrer en contact avec la galaxie. Pour cette raison, l'Adeptus Terra ne peut pas réagir vite à tous les événements qui surviennent dans l'Imperium, même lorsque ceux-ci seraient assez importants pour retenir l'attention de sa bureaucratie pesante. Sur la plupart des mondes, l'Imperium paraît bien distant.

Les Menaces pour l'Humanité

« Prenez garde à l'ennemi du dedans !
Haïssez l'ennemi du dehors !
Craignez l'ennemi d'au-delà ! »

— Extrait du *Serment de l'acolyte*

Par un effet pervers du plus grand empire que l'humanité ait jamais connu, beaucoup de mondes de l'Imperium se sentent isolés et seuls dans la grande nuit de l'espace. La peur ronge les esprits, insufflant la méfiance, la foi fanatique dans les consciences et dans l'inconscient de tous les peuples. L'univers a maintes fois prouvé qu'il était effrayant et sans pitié : les épidémies font rage, le Warp se déchaîne, les attaques de xenos ravagent des mondes. Les citoyens de l'Imperium guettent chez leur voisin les signes de l'hérésie, et l'humanité prie chaque jour l'Empereur de la protéger des nombreux fléaux de cette galaxie.

Les disciples des dieux sombres

Les esprits des hommes se révèlent souvent un terreau fertile pour les graines de la corruption. Certaines entités obscures habitant cet univers attirent à leur service les faibles et les fous. Ces puissances sans âge, aux noms méprisables, jouent des besoins et des désirs de l'humanité : dispensant de douces promesses, des savoirs interdits, des pensées sanglantes et des secrets immondes, elles abusent les hommes pour en faire leurs esclaves.

Des cultes choisissent de vénérer ces dieux ténébreux. Leurs rituels varient. Certains adorateurs se regroupent pour pratiquer des sacrifices clandestins, d'autres se croient érudits et cherchent à manipuler une puissance qui les dépasse. Des organisations se forment, des sociétés secrètes ou des groupes politiques ivres d'un pouvoir acquis par des pactes avec les créatures innommables du Warp. Le pire exemple de tous est peut-être celui de planètes entières vénérant les dieux du Chaos, par choix ou par ignorance. Tous ces cultistes appellent la ruine sur eux-mêmes, sur l'Imperium et sur l'humanité.

L'Adeptus Terra, les gouverneurs planétaires et l'Inquisition traquent ces disciples du Chaos, dont les manœuvres s'achèvent inévitablement en désastres et en bains de sang. Les citoyens ordinaires de l'Imperium craignent à raison ces cultes et leurs chefs malveillants. Ce climat de paranoïa, de suspicion et de peur constitue la norme sur bien des mondes.

La mutation

La dégénérescence du génotype humain est l'une des plus grandes préoccupations de l'Ecclésiarchie. La pollution, les manipulations génétiques délibérées, les nourritures extraterrestres et la simple adaptation au milieu ont engendré de nombreuses altérations dans la physiologie de l'homme. Certains mutants présentent un modèle morphologique stable toléré par les autorités, les cas les plus notables étant celui des ogryns et celui, plus ancien, des navigators, mais il n'est pas rare de découvrir des mondes entiers où la population n'a pas d'yeux du fait d'une obscurité constante, ou possède des jambes anormalement longues suite à des millénaires de vie nomade. Que ces aberrations soient déclarées acceptables ou non dépend alors de l'Adeptus Terra.

243-262-Chapitre 9.indd 254 29/08/08 14:36:19

Mais la mutation peut aussi être la marque des Dieux Sombres qui, tout comme ils pervertissent l'esprit et l'âme, aiment se jouer de la chair, la tordre en silhouettes sacrilèges dotées de facultés étranges, et créer des atrocités pour leur plaisir dissolu. Ces mutations sont exécrées à juste titre. Peu de populations tolèrent de tels stigmates, et la crainte du mutant prévaut sur de nombreuses planètes, même celles où il n'en est apparu qu'un sur cent générations. Pire encore est l'inquiétude permanente de pouvoir muter soi-même. De nombreux hommes prient pour trouver la force de mettre un terme à leur vie si ce malheur devait leur arriver, avant que l'Inquisition ou une foule en colère ne s'en charge pour eux.

Certains aspirent pourtant à la mutation, considérant la distorsion de leur chair comme un signe de faveur des Dieux Sombres. Ces hérétiques cherchent à obtenir un maximum de ces dons, en suppliant les dieux de leur en accorder davantage ou en accomplissant leur volonté dans l'espoir d'être ainsi récompensés. D'autres mutants se clament innocents, étrangers à tout agissement ou culte interdit. Quoi qu'il en soit, un mutant est un mutant, et il doit être craint, haï, et supprimé. C'est une des raisons qui poussent les citoyens de l'Imperium à se montrer hautement intolérants, et des hommes innocents fraîchement débarqués sur une planète sont souvent assassinés par une foule hystérique au seul prétexte de leur apparence.

LA RÉBELLION

L'autorité de l'Imperium sur l'humanité est la seule légitime. Ainsi en a-t-il été décrété par l'Empereur, et Sa volonté, exécutée par les adeptes de Terra, est absolue. Mais les hommes ont de tout temps été séditieux, et tous n'adhèrent pas à cet ordre ; La loi de Terra doit donc par nécessité se montrer sévère. Malgré cela, l'étendue de l'Imperium rend son emprise assez lâche, et une rébellion n'est considérée avérée que lorsqu'une dîme n'a pas été versée.

Des trois grandes menaces pour la sûreté de l'humanité

Au sujet de la sorcellerie

La question des sorciers préoccupe un grand nombre de serviteurs de l'Empereur. Un bras entier de la sainte Inquisition, l'Ordo Hereticus, a pour principale activité la traque et la destruction de ces dangereux individus, et plusieurs autres organisations n'existent que pour exploiter et contrôler les talents des psykers humains.

Il se trouve des hérétiques pour affirmer que l'homme est à la veille d'un bouleversement dans son évolution, que la proportion de psykers s'accroît chaque année et qu'un jour, l'humanité entière sera devenue une race d'êtres psioniques.

Que cela soit vrai ou non, les psykers représentent pour l'Imperium une épée à double tranchant. certains lui permettent d'assurer son existence : les astropathes, les augures, les psykers de bataille assermentés de la Garde Impériale et les archivistes space Marines. Ces serviteurs loyaux et nécessaires à l'Imperium sont tous des psykers comme l'Empereur Lui-même, mais ils sont peu nombreux. Pour chaque individu capable de résister aux périls du Warp, il en existe des centaines d'autres dont les capacités mineures, qu'elles soient une bénédiction ou un fardeau pour eux, représentent clairement un danger pour les domaines des hommes. L'emploi de ces talents peut mener à des intrusions d'entités du Warp dans l'univers physique, ou laisser les psykers à la merci de certaines engeances xenos perfides capables de les manipuler.

Les plus dangereux de ces individus sont les sorciers, fiers de leurs capacités dont ils se servent dans leur quête de puissance personnelle, et pouvant semer seuls, délibérément ou non, un désordre indicible. Pour cette raison, de toutes les menaces de l'intérieur, la populace redoute avant tout celle des sorciers. Ce danger caché peut surprendre un homme au sein de sa propre famille, et les parents redoutent plus que toute chose de donner vie à un enfant psyker.

Tous les psykers doivent être remis entre les mains de la structure impériale appropriée ou purifiés par la mort. Ceux qui semblent avoir échappé aux ramassages des Vaisseaux Noirs, par accident ou à dessein, doivent être considérés coupables de fuite jusqu'à preuve de leur innocence, et seule les atteint la calcination rédemptrice.

Des trois grandes menaces pour la sûreté de l'humanité

Au sujet des démons

Nous ne nous attarderons pas ici sur ces créatures, car leur existence constitue un terrible secret devant être caché à ceux qui pourraient en devenir les proies.

Les démons sont des entités du Warp, de terribles amalgames de pensée et d'énergie qu'engendrent les désirs retors éprouvés par les espèces conscientes, ou telle est du moins l'opinion des grands maîtres de l'Ordo Malleus. L'unique fait de penser à eux revient à attirer leur attention, et seul l'esprit le plus endurci, la foi la plus solide permettent de vaincre leurs maléfices.

Aussi inconcevable que cela puisse paraître, certains cherchent activement le commerce avec les démons, car ceux-ci murmurent de sombres paroles à qui les écoute en cachette, et sont prêts à toutes les promesses de pouvoir temporel ou éternel. Le sorcier peut les invoquer par certains procédés occultes, mais les démons se forcent parfois un passage vers notre univers au travers du portail insoupçonné qu'est pour eux l'esprit d'un psyker sans entraînement.

De quelque manière qu'il s'incarne, s'il parvient à ses fins, un seul démon peut amener la ruine de tous ceux qu'il croise. Il n'est nullement besoin d'évoquer ici la nuit du silence qui survint dans la capitale d'Atraxian III, ni le monde de Désespoir qui, à ce jour, demeure sous bonne garde de l'Inquisition et dont tous doivent continuer d'ignorer l'existence.

Que cela soit dit : affronter un démon, c'est risquer la damnation, mais courtiser un démon, c'est l'appeler de ses voeux.

Des trois grandes menaces pour la sûreté de l'humanité

Au sujet des xenos

La destinée manifeste de l'homme est sans nul doute de dominer cette galaxie : les périls spirituels peuvent nous guetter, l'univers peut nous assaillir, mais la volonté de l'Empereur est que l'humanité, et l'humanité seule, arpente les étoiles, et à cette règle nous plions nos vies.

De nombreuses autres créatures occupent cette galaxie, des créatures impures, nées loin du sol sacré de la sainte Terra, et leurs apparences disgracieuses sont une insulte pour ceux dont l'aspect physique est juste et bon aux yeux du seigneur de l'Humanité. Certaines de ces créatures sont faibles et inoffensives, faciles à exterminer. Elles seront expropriées de leurs planètes et leur souvenir en sera expurgé. Mais d'autres races plus fortes voudraient voir la volonté de l'Empereur tenue en échec et l'humanité jetée à bas.

On compte parmi eux les orks à la peau verte, dont les multitudes sauvages accablent la galaxie par leur velléité de guerres incessantes. Ces xenos plus grands et plus forts qu'un homme sont stupides, mais d'autant plus téméraires. Ailleurs se rencontrent les eldars inconstants et intrigues de confiance, des êtres dont la main n'est pas tendue en geste d'amitié et qui gardent une dague cachée derrière leur dos. Méfions-nous de ceux-là : leurs engins de guerre sont aussi rapides et redoutables que leur langue est perfide. Méfions-nous aussi des tyranides, monstres blasphématoires réduisant les mondes à l'état de roches nues dans leur frénésie à se nourrir pour engendrer leurs armées sans fin de bio-organismes.

D'autres habitent les recoins sombres de l'espace, les hrud, dont la seule présence est un poison pour la progression du temps elle-même, les Tau, dont les techniciens mécréants asservissent la technologie à leurs fins grotesques sans considération pour les rites qui lui sont dus, ou les vermythiculiens, des mercenaires bestiaux. Les xenos sont légion mais l'homme reste plus fort, et leur belligérance ne traduit que la sauvagerie désespérée de ceux qui savent leur fin proche.

Les soulèvements visant à rejeter la main paternelle de l'Empereur tombent principalement dans les quatre catégories suivantes :

Révolte gouvernementale : des instances dirigeantes peuvent parfois décider à tort que leur monde serait mieux loti en s'émancipant de l'Imperium. Peut-être n'a-t-il pas été visité depuis un millier d'années, ou peut-être le gouverneur planétaire nourrit-il des ambitions territoriales, mais quels qu'en soient les motifs, le résultat est le même : une répression brutale et immédiate. Ces révoltes doivent être traitées en faisant des exemples de leurs instigateurs, car d'autres suivraient s'il était permis à une seule planète d'afficher son succès dans cette tentative. Écraser ce soulèvement pourra prendre des siècles, mais aucune sécession ne peut être permise. L'assassinat, l'assaut planétaire, et occasionnellement l'Exterminatus constituent tous des outils propices à faire rentrer dans le rang les mondes dévoyés.

Révolte populaire : il est un fait regrettable que de nombreux citoyens de l'Imperium souffrent de conditions de vie terribles dans des environnements moins que parfaits. De temps à autre, un démagogue particulièrement hardi peut rallier les mécontents à lui et renverser un gouverneur. Cela n'est un problème que s'il continue ensuite de défier l'Imperium, faute de quoi le nouveau régime reste en place : les adeptes de Terra n'ont d'ordinaire pas coutume d'imposer à une population tel type de gouvernement. Hélas, ivre de sa réussite, le peuple révolté commet souvent l'erreur précise d'identifier l'Imperium comme un oppresseur et non comme son salut.

Une continuité dans le mode de gouvernance est néanmoins préférable pour les mondes d'une importance stratégique particulière. Dans l'une ou l'autre de ces deux situations interviennent alors les forces de l'Imperium.

Infiltration xenos : de nombreuses créatures de l'univers ont pour habitude d'en utiliser d'autres comme hôtes. Il peut s'agir de spécimens de l'univers réel, à l'instar des genestealers, ou d'êtres tels que les asservisseurs, ayant une consistance matérielle mais habitant l'Empyrean. Les mondes qu'ils infectent poursuivent parfois une existence en apparence normale, sans que le reste de la galaxie ne se doute du cancer qui les ronge, mais tout aussi souvent, la population prend les armes et se soulève sous l'influence xenos. Dans les deux cas, une extermination totale des habitants infectés constitue hélas la meilleure décision. Il peut alors être fait recours à la déstabilisation tectonique, à l'Exterminatus, aux torpilles cycloniques ou au bombardement viral (générique ou géno-adapté), selon l'importance de la planète et les possibilités de recolonisation.

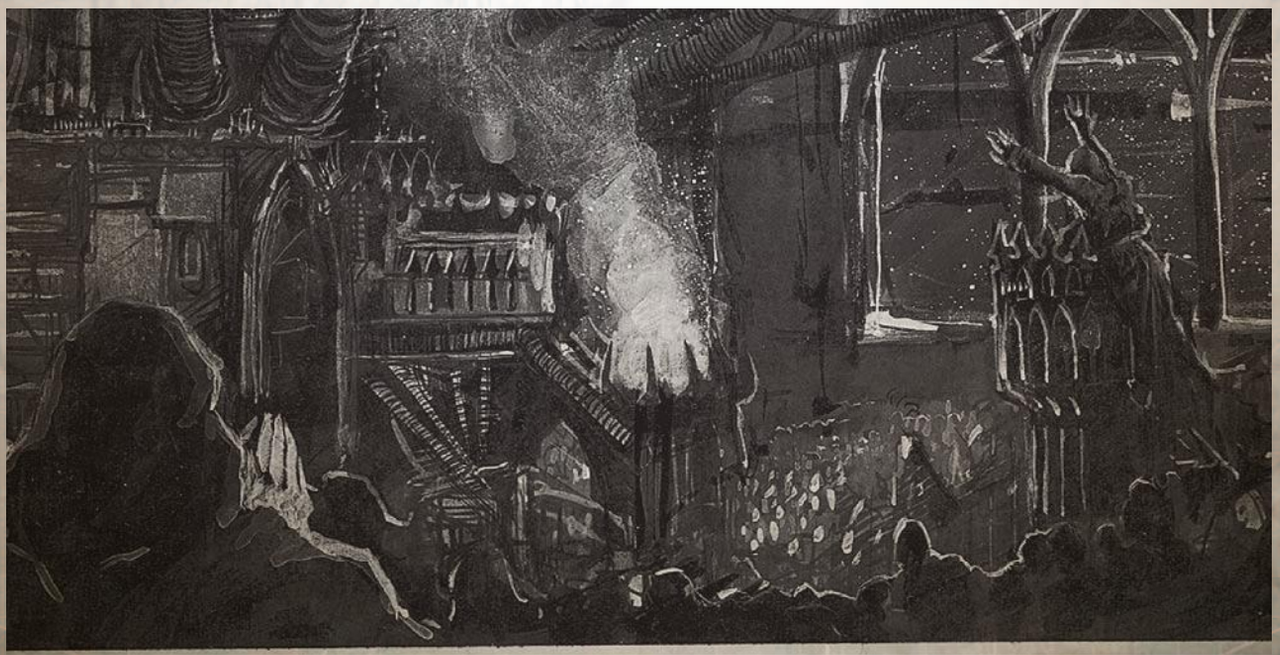
Infiltration démoniaque : un monde peut se tourner vers l'adoration des Dieux Sombres en diverses circonstances. La répression d'une telle sédition se doit d'être réfléchie, car l'extermination des populations peut être le but précis des Puissances de la Ruine, afin que le cri d'agonie psychique des millions de victimes ouvre de manière permanente une faille entre le Warp et l'univers réel. Le déploiement de formations spécialisées est alors conseillé, immédiatement suivi d'une purge ou d'une destruction de la planète.

DU DÉSACCORD ORGANISATIONNEL

De façon regrettable, même les organes de notre administration galactique peuvent entrer en désaccord mutuel. La création même de l'Imperium tel qu'il existe de nos jours a tenu entièrement aux actes du maître de guerre <CENSURÉ—CODE 15/775/Sigma>, et au regard des atrocités perpétrées par le Haut Seigneur Goge Vandire, il paraît peu prudent de laisser trop de pouvoir entre les mains d'un seul serviteur de l'Empereur. Il ne paraît que juste que chaque adepte entretienne une saine suspicion envers ses pairs.

La division fait la force. E Unis Pluribum.

— Extrait de l'omnibus inquisitorial des déstabilisations gouvernementales avérées, vol 987, chapitre II : Menaces et conséquences. Passages cités compilés par l'expliciteur général Diomedes Gann, du conclave d'harmonisation trans-ordos, M36.3679. Révisés par l'inquisiteur Eusebius Bhail, M39.4487.



243-262-Chapitre 9.indd 257 29/08/08 14:36:44

La Guerre

« Haïssez-les, c'est tout ce que l'Empereur demande. »
— Derniers mots du commissaire Roth

L'Humanité excelle à faire la guerre, et les armées de l'Empereur sont à l'œuvre dans toute la galaxie. Partout sur ses domaines, la menace d'un conflit n'est jamais très loin. Le genre humain cherche à purger la galaxie de ses ennemis, et le carnage qu'il engendre ne montre aucun signe d'affaiblissement car le potentiel militaire de l'Imperium est à la fois glorieux et redoutable.

LA GARDE IMPÉRIALE

La Garde Impériale constitue l'ossature de la puissance militaire de l'Imperium, composée de millions et de millions d'hommes et de femmes entraînés, organisés en milliers de régiments. La baïonnette au fusil laser, ils foulent les champs de bataille lointains ou stationnent sur les planètes vitales. Ils sont la première ligne de défense de l'Imperium et portent le premier coup lors de nombreuses croisades. Ces régiments sont formés par de grandes levées de troupes sur les mondes impériaux. Chacun d'entre eux possède son caractère unique et ses traditions de combat, allant de la discipline rigide de la Légion d'Acier à la brutalité discrète du 23e stygien à la peau pâle, en passant par la bravoure résolue des Vostroyens. De vastes contingents de conscrits, des forces spéciales, des colonnes de tanks et une glorieuse cavalerie chargeant sabre au clair combattent souvent les uns aux côtés des autres sur des mondes reculés dont ils n'ont jamais entendu parler. Les régiments ne demeurent pas sur leur monde d'origine, mais sont expressément constitués pour aller combattre et mourir à des années-lumière de chez eux. Et ils y meurent, car la Garde Impériale endure tout le poids des guerres de l'Imperium. On prétend que l'Empereur connaît le nom de chaque soldat tombé pour Lui : si cela est vrai, Lui seul peut appréhender combien de gardes impériaux sont morts depuis les dix mille ans qui nous séparent de Son ascension sur le Trône d'Or. Ceux qui survivent aux horreurs éprouvantes d'une vie de guerre reçoivent souvent en récompense une parcelle de terre qu'ils ont aidé à conquérir par leur lutte. Comme beaucoup de choses dans l'Imperium, ce cadeau n'en est pas toujours un.

Les régiments de la Garde Impériale sont prélevés parmi les troupes locales des mondes de l'Imperium dans le cadre de la dîme et sont normalement déployés selon les ordres de l'Adeptus Terra. Toutefois, lorsque les Hauts Seigneurs de Terra lancent une campagne militaire majeure (souvent appelée « croisade »), ils nomment un maître de guerre, choisi parmi les officiers haut gradés de la Garde Impériale, et le placent à la tête de cette opération. L'un des maîtres de guerre les plus célèbres, Macharius, reçut le titre de commandeur stellaire pour avoir conquis un millier de mondes sur le bord oriental de l'Imperium, en atteignant les limites de la portée de l'Astronomican.

LA MARINE IMPÉRIALE

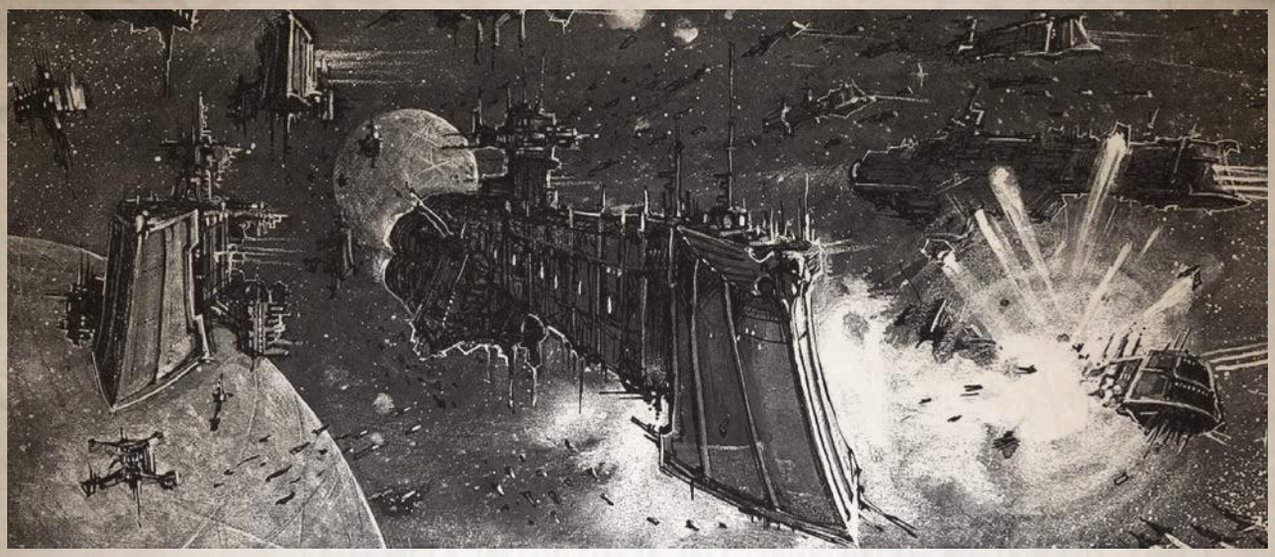
Les gouverneurs locaux, maîtres de guerre et autres ayant l'interdiction de se constituer leur propre armada, la Marine Impériale détient pratiquement tous les croiseurs de l'Imperium, ce qui inclut certains des engins de destruction les plus puissants de toute la galaxie, parmi lesquels des cuirassés multimillénaires. Les vaisseaux de la Marine vont des petits escorteurs, accueillant quelques dizaines d'hommes d'équipage, aux immenses cuirassés de classe Emperor pouvant transporter plus de vingt mille âmes. La Marine comprend également des escadrons de chasseurs et de bombardiers, ainsi que des appareils de soutien au sol pour la Garde Impériale.

Ses officiers sont en règle générale très traditionalistes et de caractère distingué. Les familles nobles de l'Imperium en comptent souvent dans leur arbre généalogique, et de nombreuses flottilles de

Le Commissariat

La Garde Impériale est exposée à de terribles menaces, qu'il s'agisse de xenos étrangers ou des terrifiants habitants du Warp, capables d'ébranler la résolution du vétéran le plus valeureux. Pour encourager les hommes à tenir bon dans les situations les plus éprouvantes, des commissaires leur sont attachés. Le rôle d'un commissaire est de combattre au côté des officiers d'un régiment et d'intervenir lorsque le moral fléchit ou que les soldats ne font plus preuve d'un zèle suffisant : dans ces situations, il peut alors prendre les rênes du commandement et procéder à l'exécution sommaire des fuyards, sous l'œil d'un commissaire, même le colonel d'un régiment se doit en tout temps d'afficher suffisamment de courage.

Les commissaires font partie des orphelins éduqués par la schola Progenium de l'Ecclésiarchie et sont choisis parmi ceux ayant montré une foi infaillible en l'Empereur. Ils sont alors assignés par le commissariat à des régiments de la Garde, que ces régiments le veuillent ou non. Ces individus sont pieux, sûrs d'eux-mêmes et inflexibles dans leur devoir. Leur bravoure est exceptionnelle, et plus d'une bataille qui paraissait perdue a été renversée une fois qu'ils en eurent pris le commandement. Cependant, ils sont craints et haïs par les hommes de la Garde impériale et sont toujours les premiers à se retrouver mis au poteau lors des mutineries.



combat sont même dominées par des dynasties navales. L'élitisme est une vertu sur la plupart des vaisseaux, où la vie des officiers diffère tant de celle des machinistes et des hommes de peine. Habité de milliers d'hommes qui vivent et meurent à bord, et peuvent passer des décennies sans revoir un port d'attache, un croiseur de la Marine Impériale devient comme une société de plein droit, une cité volante. Les mutineries ne sont pas rares et les bataillons de sécurité sont une vue familière sur les ponts de tous les vaisseaux, leurs casques à visière noire et leurs fusils rappelant à tous que leur devoir envers l'Empereur est d'obéir.

La Marine est dépendante d'autres organisations. En tout premier lieu, ses vaisseaux anciens et complexes ne pourraient pas appareiller sans leur effectif de technoprêtres capables d'apaiser les esprits de la machine ou d'entretenir une technologie trop vieille et mystérieuse pour être reproduite. La Marine dépend également du clergé de Mars pour ses réparations, ses améliorations et l'obtention de nouveaux vaisseaux.

Il est courant qu'un vaisseau dispose d'un astropathe à son bord, les communications étant essentielles à la défense de l'Imperium. De nombreux capitaines sont heureux de compter des aumôniers du Ministorum parmi leur équipage, répondant aux besoins spirituels des hommes qu'ils galvanisent par leurs sermons. Des commissaires sont nommés sur les plus grands croiseurs pour y surveiller la fibre morale de l'équipage en traquant la révolte et l'impiété. Et chaque vaisseau abrite bien sûr un navigator, dont la famille peut occuper des flèches entières se dressant dans l'espace depuis l'échine du vaisseau.

L'ADEPTUS ASTARTES

Les frères de l'Adeptus Astartes, connus comme les Space Marines, sont l'élite des guerriers de l'Imperium. Le commun des mortels les considère avec un respect presque mythique malgré leur faible nombre, car ils sont les héritiers d'une tradition que fonda l'Empereur Lui-même. Les Space Marines sont divisés en chapitres, totalisant chacun un millier de frères, ainsi que son personnel auxiliaire et l'équipage de sa flotte propre, et l'on prétend que l'Imperium compte environ un millier de ces chapitres.

Un Space Marine est recruté à l'adolescence parmi les cultures les plus violentes de l'Imperium. Son corps est ensuite largement modifié par de nouveaux organes favorisant la croissance musculaire et osseuse, pour lui conférer une force, une taille et une résistance démesurées. Son esprit est lui aussi modifié : l'hypno-endoctrinement dispensé durant son sommeil lui prodigue une foi fervente en l'Imperium et une connaissance des armes et des tactiques afin d'incarner la colère de l'Empereur à la bataille. Au terme de sa croissance et de son entraînement (auxquels ne survivent pas tous les novices), le frère reçoit son équipement, comprenant une armure énergétique, l'un des symboles les plus frappants de la puissance impériale, décrite abondamment parmi les statues et les vitraux de tout l'Imperium. Parcourue d'un réseau de fibres pour bouger à l'unisson de son corps, l'armure d'un Space Marine ne lui accorde pas seulement force et protection : elle est un chef-d'œuvre où se déploie l'héraldique de son chapitre.

Les chapitres sont indépendants de l'Adeptus Terra. Si la plupart répondront diligemment à l'appel d'un maître de guerre ou aux suppliques d'une planète impériale, certains chapitres poursuivent leurs propres buts sans qu'il soit possible de se fier entièrement à eux. Tous servent néanmoins l'Empereur avec la même complète dévotion.

Les fières traditions et les caractéristiques distinctes des chapitres trouvent écho dans leur manière de se battre. Les Space Wolves sont par exemple plus farouchement indépendants que beaucoup d'autres chapitres, et se battront selon leurs propres termes, le pistolet bolter et l'épée tronçonneuse à la main. Les Iron Hands, pour leur part, ont établi des liens étroits avec l'Adeptus Mechanicus et sont des maîtres du siège, armés d'un éventail de chars et d'armes lourdes dévastatrices. Certains chapitres sont devenus des légendes, et les citoyens impériaux ne murmurent qu'avec déférence le nom des Blood Angels, des Ultramarines, des Dark Angels et des Imperial Fists. Un chapitre Space Marine possède sa propre flotte de croiseurs et peut réagir à une menace bien plus vite que la Garde ou la Marine Impériale, ce qui fait de l'Adeptus Astartes l'une des seules forces de l'Imperium en mesure d'apporter une réponse rapide à une crise. Les Space Marines sont extrêmement peu nombreux en comparaison de la taille de l'Imperium. Rares sont les simples citoyens à en apercevoir jamais, mais sans eux, l'engeance humaine glisserait toujours plus vite vers son anéantissement.

LA DEATHWATCH

De mystérieux guerriers en armure énergétique noire se battent avec un dévouement et un talent surnaturels contre les plus terribles des xenos, apparaissent sans prévenir et disparaissent aussi vite qu'ils sont arrivés, en ne laissant aucune trace d'eux-mêmes ou des créatures qu'ils ont affrontées. Tels sont les chasseurs de xenos les mieux entraînés de l'Imperium, simplement connus comme la Deathwatch. Constituant la chambre militante de l'Ordo Xenos, la Deathwatch recrute exclusivement ses membres auprès des différents chapitres Space Marines, ayant tous prêté le vœu sacré d'entraîner spécialement

243-262-Chapitre 9.indd 259 29/08/08 14:36:59

certains de leurs frères à la lutte contre le xenos et de les tenir prêts à tout instant. En cas de nécessité, ces guerriers spécialisés peuvent être regroupés sur requête de l'ordo pour combattre la menace xenos partout où celle-ci dresse sa tête repoussante.

La rumeur voudrait que l'Ordo Xenos possède un certain nombre de forteresses secrètes en lisière de l'Imperium, depuis lesquelles la Deathwatch exerce sa vigilance constante, en guettant sans faillir les signes annonciateurs d'une agression extérieure.

LES CHEVALIERS GRIS

Les Space Marines du chapitre des Chevaliers Gris comptent parmi les plus spécialisés de l'Adeptus Astartes et sont spécifiquement formés à défendre l'Imperium contre la menace du Chaos. Ils sont rattachés de manière permanente à l'Ordo Malleus, et l'on murmure que leur maître de chapitre ferait partie du conclave intérieur de l'Inquisition. Ces guerriers extraordinaires, recrutés auprès des cultures les plus sauvages, étaient tous des psykers émergeants, et seuls les meilleurs ont résisté aux épreuves ardues qui visaient à affermir leur foi, leur force, leur endurance et leur courage.

Les Chevaliers Gris se battent dans des armures énergétiques complexes, finement ornementées, en employant des épées et des hallebardes gravées de sceaux. Eux seuls peuvent se dresser devant un démon majeur avec un quelconque espoir de parvenir à le renvoyer vers le Warp.

Les millénaires que les Chevaliers Gris ont passé à combattre les forces du Chaos font d'eux les détenteurs d'un savoir dangereux, compilé à grand peine par les inquisiteurs de l'Ordo Malleus. Chacun d'eux porte sur son plastron, enfermé dans un compartiment de céramite, une copie du Liber Daemonica qui renferme leurs rites de bataille consacrés et symbolise l'arme la plus puissante des Chevaliers Gris : une foi inébranlable dans le divin Empereur de l'Humanité.

243-262-Chapitre 9.indd 260 29/08/08 14:37:04

Foi et superstition

« Pensée du jour : la foi aveugle est une juste cause. »

— Liber Imperialis

Les armes de guerre peuvent beaucoup pour préserver l'Imperium des menaces qui l'assaillent, mais la meilleure des armures n'est pas forgée de céramite, sinon de foi.

Le culte de l'Empereur

Le culte imperialis est l'un des quelques facteurs communs réunissant tous les mondes disparates de l'Imperium : quelles que soient les conditions de vie sur une planète donnée, le culte impérial s'y trouvera.

Les façons dont l'Empereur est loué sont multiples. Certains Le vénèrent comme une figure humaine distante et patriarcale. D'autres L'identifient à un aspect de la nature. Beaucoup, comme les épheisiens primitifs habitant sur Dwimlicht, Le considèrent encore comme une étoile, car lors de leurs visites espacées, Ses agents descendent des cieux. Mais toutes les croyances du culte s'accordent sur un point : il n'existe qu'un seul Empereur, et vénérer un panthéon de dieux ou en placer d'autres à Ses côtés est une hérésie. Au fil des millénaires, pléthore d'individus ont tout de même été considérés comme saints, visiblement touchés par Sa grâce, et eux aussi sont célébrés dans tout l'Imperium. Il existe des saints pour pratiquement chaque aspect de la vie, et leurs reliques ont donné lieu sur certains mondes à un commerce florissant.

Le culte rendu à l'Empereur est pour l'essentiel hautement organisé. On trouve des cathédrales dans les capitales de toutes les planètes à population significative. Sur les plus densément peuplées, comme les mondes-ruches, les complexes religieux peuvent occuper des spires entières. La gracieuse structure de l'Empereur triomphant, édifiée par la ruche Primus après la deuxième guerre pour Armageddon, se hisse délicatement vers le ciel, et sa flèche principale atteint presque un kilomètre de hauteur. La statue de l'Empereur qui la coiffe effleure la troposphère, posant son regard bienveillant sur le monde grouillant et pollué qu'elle domine. Presque toutes les villes ont leur église ou leur temple dédié à l'Empereur, et même le village le plus vétuste de la tribu la plus primitive a sa caverne ou son bosquet qui Lui est consacré.

Il existe bien sûr des endroits où le culte de l'Empereur prend le pas sur toute autre chose : ce sont les mondes-chapelles, où de hauts faits furent accomplis par l'un des saints de l'Imperium ou par l'Empereur Lui-même, dans un passé lointain. Ces planètes peuvent former un immense et unique complexe religieux ou un vaste cimetière, comme Granithor, où les nantis viennent enterrer à grands frais les descendants de leur famille, généralement ceux ayant péri au service de l'Empereur. Et il existe aussi les mondes cardinaux, les places fortes du culte attirant à elles des millions de pèlerins : ces planètes sont directement gouvernées par l'Ecclésiarchie, et les éminences qui y siègent sont responsables du bien-être spirituel d'une vaste portion d'espace.

L'Ecclésiarchie défend et promeut le culte à l'échelle galactique, et partout où cela est possible, elle s'efforce de valider l'adoration de l'Empereur sous quelque forme étrange que ce soit. Très peu de pratiques sont proscrites ; même des horreurs telles que des sacrifices humains offerts à l'Empereur sont utiles à l'Imperium, puisqu'il est par exemple plus facile de convaincre une culture récemment rencontrée et pratiquant de telles coutumes de céder ses psykers aux Vaisseaux Noirs.

L'une des tâches de l'Ecclésiarchie est de tenir le registre de cette multiplicité de traditions honorant l'Empereur. De cette manière, deux prêcheurs se trouvant des deux côtés opposés de la galaxie sauront, quels que soient leur titre ou leur manière d'exprimer leur dévotion, qu'aucun d'eux n'est un hérétique. L'Ecclésiarchie dépêche dans ce but précis des flottes missionnaires dont les appareils bénis ratissent lentement un pan spécifique de la galaxie pour enregistrer les nouvelles variantes du culte, corriger les hétérodoxies trop sérieuses et prêcher aux populations humaines nouvellement découvertes.

L'Empereur est un dieu vivant aux yeux de tous. Peut-être se trouve-t-Il à des milliers d'années-lumière, mais Il existe, les habitants de l'Imperium le savent, et croire en Lui est donc chose facile. Pour quelques figures au sein de l'Ecclésiarchie et de l'Inquisition, les hommes devraient se montrer plus ardents dans la dévotion qu'ils Lui rendent. Mais bien que certains puissent être laxistes dans leur

Prêcheurs et confesseurs

L'Ecclésiarchie, qui préside au salut des âmes de l'Imperium, subdivise ses innombrables diocèses en paroisses, dont certaines couvrent une planète entière, tandis que d'autres ont la charge d'un temple ou d'un lieu saint particulier. Chaque paroisse est administrée par un prêcheur veillant à la santé et à la pureté des âmes de ses ouailles. Il est de leur devoir de guetter la déviance et de s'assurer que partout, la pensée hérétique soit expurgée.

Un prêcheur véritablement preux peut s'élever au rang de pontifex, dont l'autorité couvre plusieurs paroisses et leurs prêcheurs. Les responsabilités d'un pontifex sont diverses, et peuvent englober la protection des routes de pèlerinage, l'examen des béatitudes et les propositions de canonisation auprès des saints synodes.

Les confesseurs sont la voix tonitruante de l'Ecclésiarchie, exhortant les fidèles à des actes de pénitence, de ferveur et de droiture. Ils ne sont pas chargés de gérer une paroisse, mais plutôt d'écumer l'Imperium partout où la main de l'Empereur les appelle. Sous l'influence d'un confesseur, des citoyens incendieront leur propre ville, des armées se précipiteront le cœur léger sous les tirs de l'ennemi. Et les hérétiques se terreront, craignant leur juste colère.

piété, blasphémer, parfois même maudire le Seigneur de l'Humanité pour leur condition, il n'en reste pas moins rare de rencontrer quelqu'un qui oserait nier la divinité de l'Empereur.

L'ESPRIT DE LA MACHINE

La technologie et ses mystères sont le domaine réservé des technoprêtres, pour qui les mécanismes sont habités de leur propre énergie vitale, d'une volonté et d'une personnalité, d'une âme que leur a insufflée le Dieu-Machine. Plus un élément technologique est ancien, plus il s'attire la révérence de ces adorateurs encapuchonnés, qui passeront de nombreuses heures à y appliquer les justes onguents avant de presser ses symboles d'activation et de ramener son esprit à la vie.

Un appareil à la fois compliqué et âgé reçoit de la part des technoprêtres le statut qu'accorderait l'Ecclésiarchie à un saint majeur, car nombre de ses systèmes sont irremplaçables, le temps ayant emporté leurs secrets. Les énormes cuirassés de la Marine Impériale comptent parmi les plus importantes de ces reliques du passé, ainsi que les engins de guerre superlourds que sont les Titans. Mais les technoprêtres prêteront la même attention à un fusil laser ou à un prognosticateur antique, et consacreront du temps à tenter d'en percer les subtilités de fonctionnement. Toutes les machines, qu'importe leur ascendance, sont traitées comme des choses vivantes par les technoprêtres et considérées avec déférence, car toutes sont les dons reçus du passé, et la connaissance qu'elles incarnent est parvenue jusqu'à eux par la bienveillance du Dieu-Machine. Malheur à l'homme qui manque au devoir d'entretenir son arme avec respect ou dont les insultes à son logicateur portable sont surprises par l'ouïe bionique d'un technoprêtre.

Paradoxalement, les véritables intelligences artificielles sont une abomination aux yeux des technoprêtres, qui les considèrent comme des automates sans âme, lâchés dans la galaxie contre la volonté du Dieu-Machine. Baignées de mythe et de légende, ces créations ont prétendument vu le jour durant le Moyen Âge Technologique, et bien que cela soit peu fréquent, un inquisiteur peut en redécouvrir dans l'exercice de ses fonctions. S'ils devaient apprendre l'exhumation d'un de ces ouvrages animés, les technoprêtres le traqueraient et l'analyseraient avant de le détruire. Seuls les moteurs logiques convenablement consacrés, ceux jugés dignes de recevoir un esprit de l'Omnimessie, peuvent être autorisés à exister.

243-262-Chapitre 9.indd 262 29/08/08 14:37:14

X

L'Inquisition

Organisation

•

Les ordos de l'Inquisition

•

Les méthodes

•

Les traditions

Chapitre X : L'Inquisition

« L'innocence ne prouve rien. »

— Devise gravée au fronton des grandes portes de la spire du conclave Calixis

Les acolytes de l'Inquisition travaillent pour une organisation secrète dont les ramifications s'étendent partout et qui remplit une mission vitale. L'Inquisition protège l'âme de l'humanité, elle la défend contre les corruptions démoniaques, la sorcellerie, les mutations. Elle l'empêche de succomber aux tentations malignes et de basculer dans les ténèbres. L'Inquisition est une organisation complexe qui doit impérativement travailler dans la clandestinité. Le mystère et la peur sont des instruments essentiels à la réussite de ses missions, et ses acolytes apprennent rapidement à en faire bon usage. Les émissaires de l'Inquisition sont redoutés du peuple qui les considère comme des oiseaux de malheur dont la venue signifie la disparition d'êtres aimés ou la découverte de cultes abominables. Les gouverneurs planétaires, les nobles des grandes familles impériales et les chefs de guerre eux-mêmes blêmissent à la simple mention de la présence d'un inquisiteur, et ils ont bien raison, car tout le monde a des secrets inavouables à cacher.

« Y nous sont tombés d'ssus dans une tempête d'acide, avec la pluie et les éclairs qui martelaient le tarmac de l'astroport quand y s'sont posés. Y z'ont coupé l'courant de tous les hab-niveaux des grands domaines. La moitié d'la ruche a été plongée dans l'noir et le temps qu'ils remettent tout en marche et qu'ils aient fini d'réprimer les émeutes et qu'on ait ramassé les morts, c'était trop tard. Y z'ont trouvé personne là-haut. Rien qu'des palais vides, glacés, nettoyés du sol au plafond. Cinq maisons nobles qui se sont barrées… et y se sont même pas fatigués à nous dire pourquoi. Mais si j'osais, je f'rais bien une supposition ou deux… On en voit des trucs quand on nettoie les baies vitrées… »

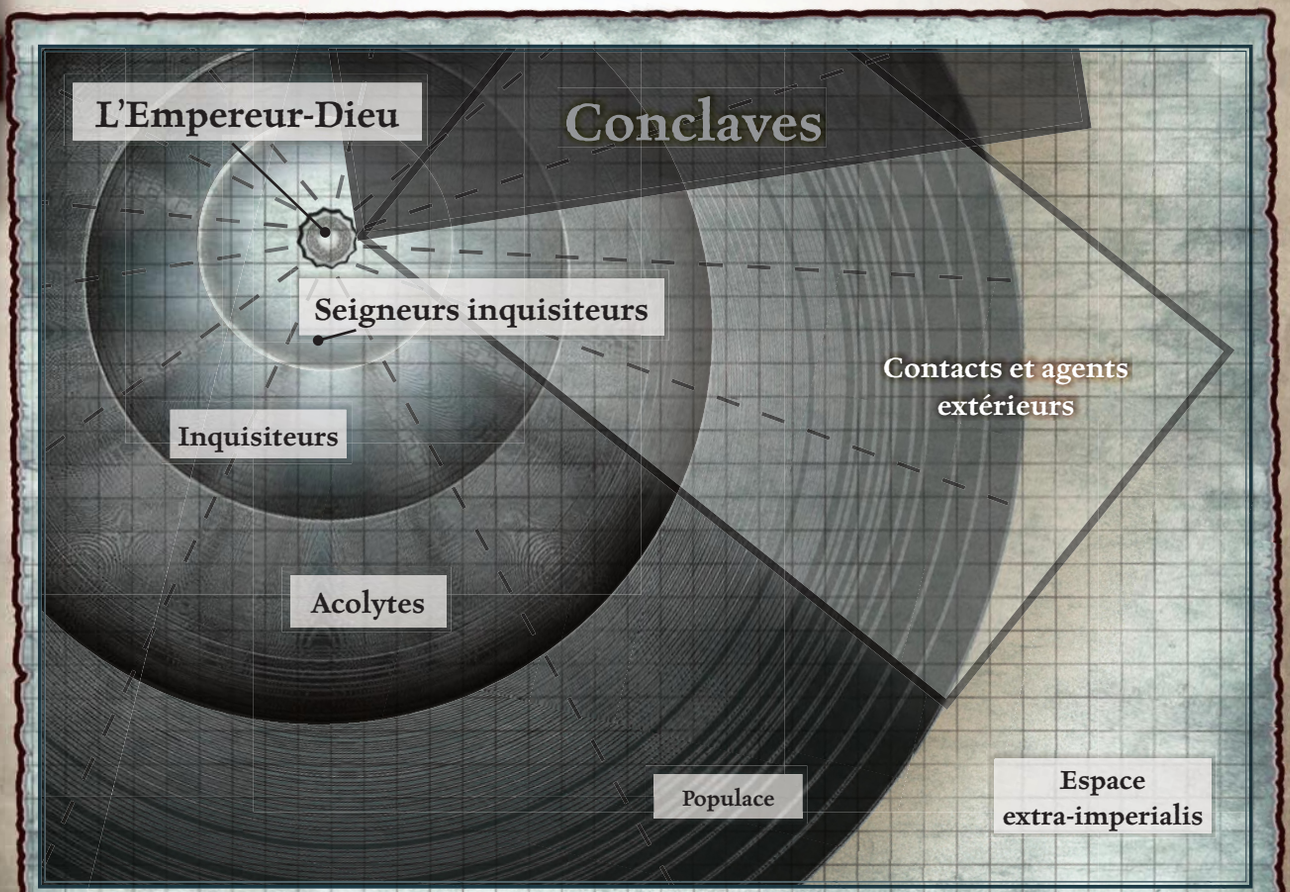
— Phormbis, laveur de carreaux de la ruche Tranch

« Les mutants sont une sale engeance, mais le pire c'est ce qui vient dans leur sillage. Écoutez-moi bien, tas de lavettes, si jamais vous voyez un truc bizarre chez l'un d'vos camarades de section, z'avez intérêt à faire un rapport ! Sinon, si l'Inquisition nous tombe sur le poil, vous aurez l'impression de goûter à la pire dose de rince-dalles que vous avez jamais avalée et avec ça, chacun de vous aura droit à son petit sermon du commissaire en version personnelle… Ce sera probablement la plus grosse explosion que vous aurez entendu de vot' vie… et aussi la dernière ! »

— Sergent-chef instructeur Heikon Thrass, 103e mortressen

« Quouisiteurs ? Holà, t'nez vot' langue, on parle pas d'ça. À peine qu'on prononce leur nom et ça les fait v'nir. C'est la dernière chose qu'vous voulez voir. Vous auriez mêm' pas l'temps d'crier "Qu'le Trône m'aveugle !" qu'y vous auraient déjà planté un excruciator dans l'fondement ! »

— Jaspus Serpette, agri-journalier



L'organisation inquisitoriale

263-282-Chapitre 10.indd 264 29/08/08 17:58:00

Organisation

« L'indulgence est un concept très surfait. »

— Sergent Havlock, commando d'élite

Comme les autres Adepta, l'Inquisition est un inextricable faisceau de responsabilités et de pouvoirs entrecroisés, de secrets et de contradictions. La très grande autonomie dont jouissent la plupart des inquisiteurs ainsi que la nature confidentielle de leurs opérations ne font qu'envenimer la situation. La puissance et le savoir de l'Inquisition s'appuient sur une infinité de rouages et dissimulent bien des abysses secrets. Pour la plupart, les acolytes ignorent presque tout de l'organisation à laquelle ils appartiennent, à part quelques notions sur sa structure de base. Il en est même qui ne savent absolument rien de l'ordre monolithique et subtilement complexe auquel ils appartiennent.

Présentation générale

En termes généraux, l'Inquisition peut être considérée comme une organisation féodale. Au point le plus bas de la pyramide, une multitude d'esclaves travaillent dur à consolider les bases de cet échafaudage complexe d'obligations et d'influences. Au sommet de la pyramide trône le Maître de l'Humanité tout entière, l'Empereur-Dieu, au nom duquel tous les actes trouvent leur justification. Entre ces deux extrémités se répartissent toutes sortes de bureaux, de fiefs, de rangs et de privilèges auxquels certains des acolytes pourront peut-être un jour prétendre.

Au plus bas niveau, ceux qui sont au service de l'Inquisition n'en sont généralement pas conscients. Ces agents extérieurs se doutent parfois qu'ils travaillent pour une société secrète, mais ils supposent le plus souvent qu'il s'agit d'une organisation très banale : un syndicat du crime par exemple, un ordre religieux ou une brigade criminelle gouvernementale (évidemment, sur certaines planètes, ces différents organismes ne font qu'un). Ces individus ne sont pas considérés comme des acolytes de l'Inquisition : ce ne sont que des pions, des employés ou des agents destinés à être mis en jeu sur l'échiquier des opérations, puis abandonnés ou sacrifiés à volonté. À leur manière, ils peuvent jouer un rôle important mais ils ne connaîtront jamais la véritable nature de leurs actes.

La situation d'un acolyte est radicalement différente. L'acolyte sait parfaitement qu'il sert l'Inquisition. Il a eu l'occasion de rencontrer son maître au moins une fois au cours de sa carrière. On le considère comme un espoir, un individu dont le potentiel lui permet d'espérer accéder un jour au statut d'inquisiteur à part entière. Bien qu'il démarre très bas dans la carrière et, qu'à ce stade, il soit aussi interchangeable que n'importe quel agent extérieur de l'Inquisition, il possède ce petit quelque chose en plus qui le place à part. Cela peut être une compétence très particulière, un talent extraordinaire, un destin marqué par une prophétie, la chance de s'être trouvé au bon endroit au bon moment ou simplement un trait de caractère qui, d'une manière ou d'une autre, a su plaire à son inquisiteur.

En progressant au service de son maître, à mesure qu'il acquerra des compétences, de l'expérience et que son nom sera de plus en plus associé au succès, l'acolyte prendra graduellement de la valeur aux yeux de l'inquisiteur. Ceux qui ont fait leurs preuves reçoivent des missions plus importantes et accroissent leur savoir. Ces acolytes de confiance peuvent finir par diriger des groupes d'acolytes ou d'agents extérieurs et leur inquisiteur va parfois jusqu'à leur demander d'évaluer des recrues potentielles. Avec le temps, leur maître finira peut-être par considérer qu'ils sont mûrs pour entamer la longue et difficile formation qui leur permettra d'aspirer à devenir inquisiteurs à leur tour.

Les inquisiteurs sont beaucoup moins nombreux que leurs acolytes ou leurs agents extérieurs, pourtant ils sont le cœur et l'âme inébranlables de l'Inquisition. Ces individus farouchement indépendants, tous extraordinairement différents les uns des autres, sont le moteur qui fait avancer la grande organisation en traquant toutes les infamies de l'univers afin de les anéantir. Il existe une immense variété d'inquisiteurs, qui disposent tous de pouvoirs quasi illimités. Chacun contrôle un réseau aussi subtil que complexe, composé de ses agents, de ses acolytes, de ses ressources, de ses ressorts d'influence et de ses contacts. Chacun de ces réseaux est un microcosme au fonctionnement très similaire à celui d'une Inquisition en miniature et serait parfaitement capable de fonctionner en autarcie si le besoin s'en faisait sentir. Néanmoins, on ne peut que ressentir une certaine inquiétude à l'idée du genre de circonstances qui pourraient rendre une telle isolation nécessaire.

Dans l'Inquisition, les chaînes de commandement sont nébuleuses, au mieux, mais le représentant inquisitorial auprès des Hauts Seigneurs de Terra est peut-être celui qui symbolise le mieux la puissance considérable de cette organisation. Le rôle du représentant est d'observer les fonctionnements de l'Imperium et d'informer les Hauts Seigneurs des plus terribles menaces identifiées par l'Inquisition. Les circonstances qui président à la nomination d'un inquisiteur en tant que représentant restent très mystérieuses et ce représentant change constamment. Un inquisiteur a rarement l'occasion de servir deux fois de suite au conseil des Hauts Seigneurs. Ce représentant ne saurait être considéré comme le chef de l'Inquisition car nul ne peut se prétendre le maître de tous les inquisiteurs, opiniâtres et dispersés

Excommunication

Un inquisiteur dispose du pouvoir de déclarer un individu, et parfois même une société ou une planète tout entière, « Excommunicate Traitoris ». Par cette déclaration, il jette l'anathème sur l'accusé et l'exclus de la race humaine. Pour les autres inquisiteurs et Adepta, elle signifie que l'excommunié doit être traqué et éliminé pour le bien de l'Imperium. Les excommunications sont souvent proclamées à l'occasion de réunions inquisitoriales. Dans certaines circonstances extrêmes, un inquisiteur peut être frappé d'Excommunicate Traitoris par ses propres frères. Un édit d'excommunication n'est jamais prononcé à la légère, mais il reste l'une des armes principales de l'Inquisition et l'une des manières d'utiliser son autorité pour la protection de l'Imperium.

comme ils le sont tous. Le représentant est tout au plus considéré comme un consultant autorisé à murmurer ses recommandations aux oreilles des Hauts Seigneurs et, à travers eux, à celles de l'Empereur Lui-même. Au-delà de cette structure très simple, l'Inquisition est agencée en groupements, institutions et affiliations peu structurés qui ne font que troubler encore un peu plus les eaux perfides de la grande organisation. Ces ordos, conclaves et factions sont aussi divers que ceux qui les composent. Nul ne saurait dire si ce sont ces structures disparates qui ont modelé les inquisiteurs pour en faire les individus dissemblables qu'ils sont aujourd'hui ou si c'est le contraire qui s'est produit, mais la question fait l'objet de furieux débats.

LES ORDOS DE L'INQUISITION

Les principales unités administratives de l'Inquisition sont ses trois grands ordos. La plupart des inquisiteurs appartiennent à l'un d'entre eux. Chaque ordo est un groupe qui se voue à lutter contre une menace particulière. Après des millénaires de spécialisation, chacun d'eux est devenu une arme parfaitement affûtée, entièrement dévouée à l'élimination de tous ceux qui pourraient avoir le désir de se dresser contre l'humanité.

L'Ordo Hereticus

En termes de taille, c'est le plus grand des trois ordos et ses inquisiteurs traquent l'ennemi au cœur même de la population de l'Imperium. Les membres de l'Ordo Hereticus sont parfois appelés « chasseurs de sorciers » ou « répurgateurs » à cause de la priorité qu'ils accordent à l'arrestation des psykers. Les mutants, les rebelles et les hérétiques font également partie de leurs objectifs. L'ordo n'éprouve pas le moindre scrupule à agir contre les membres des autres Adepta. Bon nombre de technoprêtres corrompus ou de cardinaux renégats du Ministorum ont trouvé la mort aux mains d'un répurgateur.

L'Ordo Hereticus en appelle souvent à des forces telles que la Garde Impériale ou l'Adeptus Arbites afin qu'elles l'épaulent dans l'accomplissement de son devoir. Lorsque des forces armées sont dirigées par un répurgateur, on trouve souvent des Sœurs de Bataille dans leurs rangs. Voilà bien des siècles, à la suite de l'âge de l'Apostasie, l'Adeptus Sororitas nouvellement reformé et l'Ordo Hereticus conclurent un accord selon lequel ces deux organisations s'engageaient à se porter une assistance mutuelle dans leur combat contre les ennemis de l'Empereur. Les termes de cet accord, qui fut signé lors du synode de Nephilim, sont aujourd'hui encore environnés de mystères. Certains inquisiteurs murmurent que les Sœurs de Bataille et l'Ordo Hereticus appliqueraient un plan secret, seulement compris dans sa totalité par quelques seigneurs inquisiteurs et chanoinesses de la Sororitas. Que cela soit vrai ou non, un chasseur de sorciers trouvera toujours des alliées chez les Sœurs de Bataille et ces deux organisations collaborent étroitement.

Les inquisiteurs de l'Ordo Hereticus sont généralement des personnages dotés d'une volonté de fer. Certains d'entre eux portent des coiffes psychiques spécialement conçues pour annuler les effets des sorcelleries hostiles qui pourraient être dirigées contre leur esprit ou leur personne. D'autres préfèrent s'en remettre au soutien de l'Empereur et psalmodient des litanies de protection et de haine lorsqu'ils montent à l'assaut contre des psykers renégats. Comme les membres des autres ordos de l'Inquisition, les répurgateurs n'hésitent pas à s'adjoindre les services d'individus dotés de pouvoirs psychiques, pourvu que ceux-ci aient été convenablement assermentés. Aussi surprenant que cela puisse paraître, de nombreux inquisiteurs de l'Ordo Hereticus sont capables d'utiliser les disciplines psychiques. Malheur au sorcier pourchassé par l'un de ces inquisiteurs car ceux-ci

sont particulièrement connus pour le zèle qu'ils mettent à accomplir leur mission. Peut-être est-ce parce qu'ils sont terriblement conscients des redoutables dangers qui se tapissent dans les replis du Warp ou peut-être cela provient-il de leur formation. Quoi qu'il en soit, ces psykers répurgateurs ne connaissent aucune restriction dans leur croisade contre les dégénérés et les corrompus.

Certains membres de l'Ordo Hereticus se spécialisent dans l'identification et l'éradication des mutants. Ils peuvent disposer de nombreuses cellules d'acolytes de natures extrêmement variées, depuis des escouades de soldats armés de lance-flammes, endurcis par la vie dans les ruches et entraînés au nettoyage de vastes zones infectées, jusqu'à des cellules d'assassins spécialisés dans les opérations de précision, formés à faire disparaître et remplacer les personnalités politiques importantes qui succombent aux artifices des Dieux Sombres. Dans la plupart des cas, les inquisiteurs de l'ordo sont moins préoccupés des mutants eux-mêmes (qui représentent généralement un problème relativement simple à traiter) que des causes de leurs mutations car une soudaine vague de mutations peut être le signe avant-coureur d'un terrible événement, le symptôme d'une recrudescence d'activité au sein d'un culte, ou simplement, la manifestation des inexplicables caprices des Puissances de la Déchéance. Quelle que soit la raison de cette anomalie, l'Ordo Hereticus exigera une enquête et une purge et cela le conduira parfois à s'impliquer dans des événements de grande envergure, tels que l'assassinat d'un chef

263-282-Chapitre 10.indd 266 29/08/08 17:58:23

d'État, l'assainissement d'une région empoisonnée par des polluants corrompus ou même une véritable guerre.

De temps à autre, l'ordo doit affronter un individu ou un phénomène suffisamment puissant pour représenter de sérieuses menaces. Ces menaces peuvent être de natures aussi diverses que l'apparition d'un psyker aux pouvoirs sans précédent, d'un mutant aux capacités terrifiantes ou même l'insoumission d'un gouverneur qui refuse d'entreprendre les indispensables pogroms. Lorsque cela se produit, l'Ordo Hereticus excommunie la personne incriminée, l'excluant ainsi de la race humaine, puis la traque avec une effrayante efficacité. Les répurgateurs n'hésitent pas à enrôler tous les alliés qui leur paraissent nécessaires, des Sœurs de Bataille aux membres des autres Adepta en passant par les serviteurs d'un autre ordo. Ils sont prêts à tout pour anéantir l'organisation ou la personne excommuniée, même si cela doit les obliger à lancer la Garde Impériale contre la

Les Sœurs de Bataille

Les Sœurs de Bataille sont les chambres militantes de l'Ordo Hereticus, plus connues sous l'appellation officielle d'ordres militants de l'Adeptus Sororitas. Entre autres devoirs, elles sont chargées de pratiquer des opérations de purification au sein des institutions impériales, de persécuter les ecclésiastes apostats, de garder certains des plus dangereux prisonniers des ordos et d'assurer la surveillance à bord des redoutables Vaisseaux Noirs. Toutes ces responsabilités, ainsi que des quantités d'autres, sont accordées en toute confiance à ces très saintes servantes de l'Empereur. L'Adeptus Sororitas entretient également des liens étroits avec l'Ecclésiarchie et mène des actions de salut public dans tout l'Imperium. Elle gère notamment les ordres hospitaliers, qui fournissent un service médicae à tous les départements militaires de l'Imperium ou presque, et les ordres Famulous, un réseau de conseillers et de diplomates particulièrement chargés de s'assurer que les nobles maisons impériales travaillent toutes pour le bien suprême de l'Imperium. Enfin, on connaît également les sœurs des ordres dialogus, des érudites expertes dans la traduction de textes aussi bien humains que xenos, saints ou blasphématoires. Les sœurs de Bataille représentent une puissante force armée vouée à la défense des lieux saints, à la protection des adeptes de l'Ecclésiarchie et à la défense des immenses convois de pèlerins qui sillonnent l'Imperium. Elles combattent également lors de toutes les campagnes impériales de nature religieuse.

population. Mieux vaut la disparition de mille vies innocentes que tolérer la propagation de la corruption.

De tous les départements de l'Inquisition, c'est peut-être l'Ordo Hereticus qui se préoccupe le plus de la situation de l'Imperium dans son ensemble. Ses membres sont les bergers d'un troupeau innombrable et, de ce point de vue, les individus n'ont que peu d'importance par rapport à la masse. L'Imperium comprend des milliards d'âmes dont chacune est un psyker, un mutant ou un rebelle en puissance. L'Ordo Hereticus combat sur une multitude de fronts, sans relâche, sans jamais disposer du moindre indice sur l'endroit d'où surgira la prochaine hérésie. Tandis que certaines cellules d'acolytes ou d'inquisiteurs bien particulières peuvent s'autoriser le luxe de n'avoir à se soucier que d'une situation locale, les érudits et les maîtres des ordos examinent les événements avec beaucoup de distanciation. Ils pensent en termes de systèmes stellaires et de secteurs plutôt qu'en termes de planètes ou de pays. Cette attitude lointaine et impersonnelle peut sembler abominable aux yeux de certains observateurs, mais pour les membres de l'Ordo Hereticus, c'est une nécessité si l'on veut protéger l'humanité d'elle-même.

L'Ordo Malleus

L'Ordo Malleus est le moins nombreux et le plus soudé des ordos. Ses inquisiteurs font partie des femmes et des hommes les plus instruits, les plus incorruptibles et les plus dangereux de la galaxie. Cela vient sans doute du fait que l'Ordo Malleus combat les adversaires les plus meurtriers qui puissent se dresser contre l'humanité : les démons. Les démons sont des créatures du Warp, des serviteurs des infâmes puissances qui y résident. Ce sont des entités habitées par la folie et le mal, dont la seule présence engendre la corruption et la mort. L'Ordo Malleus (l'ordre des chasseurs de démons) se charge de combattre ces horreurs d'un autre monde. Ses membres risquent le salut de leur âme pour mener ce qui pourrait un jour être l'ultime bataille de l'humanité contre la démence et la malveillance du Warp.

Leur combat contre les démons oblige les inquisiteurs de l'Ordo Malleus à partager de précieuses informations et à collaborer. C'est le seul ordo à posséder un quartier général officiel et bien défini : une installation inquisitoriale située sur l'une des lunes de Saturne. C'est là que sont conservées les immenses archives de l'ordo, dans de gigantesques bibliothèques emplies de gros volumes méticuleusement bardés de sceaux de protection afin de les immuniser contre la nature aussi pernicieuse que dangereuse des informations qu'ils recèlent. La flotte de l'Ordo Malleus est stationnée parmi les anneaux de Saturne, de même que sa principale forteresse spatiale. C'est là que sont formés les nouveaux inquisiteurs et que les anciens leur transmettent le savoir qu'ils ont si douloureusement acquis au fil des siècles, face aux plus effroyables et aux plus corruptrices des menaces.

Les chasseurs de démons de l'Ordo Malleus sont généralement des individus au tempérament très martial. Le plus souvent, ils n'ont confiance qu'en eux-mêmes lorsqu'il s'agit d'exécuter un démon et ils montent à l'assaut équipés d'armes consacrées et vêtus d'armures renforcées par de puissantes protections psychiques. On a déjà vu des inquisiteurs de l'Ordo Malleus prendre le commandement d'une armée, chargeant en première ligne contre leurs démoniaques adversaires et insufflant aux hommes qui les entourent le courage

263-282-Chapitre 10.indd 268 29/08/08 17:58:55

d'engager le combat contre les horreurs qui leur font face. Pour assumer leur charge, les chasseurs de démons considèrent qu'il est de leur devoir d'être aussi fort par l'esprit que par le corps. Ils se doivent d'être des guerriers incomparables, équipés du meilleur équipement possible et fortifiés par une inébranlable volonté. Certains membres de l'ordo sont plutôt des enquêteurs que des combattants. Ils se consacrent alors à la recherche du savoir et à la détection des signes d'une possible présence démoniaque. Néanmoins, dès qu'il est question d'anéantir l'un de ces ennemis haïssables entre tous, ils s'avancent aussitôt, armés de leurs marteaux énergétiques sanctifiés et de leurs armures bénies.

Dans sa lutte contre les démons, l'Ordo Malleus doit pouvoir s'appuyer sur des chambres militantes d'élite à la dévotion sans faille et il peut compter sur l'appui des Space Marines du chapitre des Chevaliers Gris. Spécifiquement entraînés pour affronter les démons, ce sont peut-être les seuls soldats de l'Imperium qui soient de taille à le faire sans y perdre leur âme. Chacun d'eux possède une capacité psychique qu'il s'entraîne à utiliser et qu'il améliore jusqu'à devenir capable de protéger son esprit contre la corruption démoniaque. Leurs armures énergétiques sont bardées de puissants sceaux de protection contre les démons et leurs armes de force Némésis si caractéristiques sont conçues pour leur permettre de concentrer leur énergie psychique afin de la transformer en une formidable puissance destructrice. Les Chevaliers Gris ont leur base dans une forteresse-monastère installée sur Titan, une des lunes de Saturne, mais ils s'y trouvent rarement car la majorité d'entre eux sont généralement en mission quelque part dans la galaxie : ils se joignent à la suite d'un inquisiteur de l'Ordo Malleus ou constituent le fer de lance d'une armée menée par un chasseur de démons, par exemple. Comme la plupart des chapitres, les Chevaliers Gris disposent de leur propre flotte et de leur propre soutien logistique mais, à la différence de la plupart, ils ne sont pas complètement indépendants. Ils sont placés sous le commandement de l'Ordo Malleus, seule organisation réellement compétente pour exploiter au mieux le potentiel d'une unité aussi puissante que celle-ci. Aussi loin que remonte l'histoire de ce chapitre, aucun Chevalier Gris n'a jamais été corrompu par les forces du Warp. Les immenses catacombes des cryptes funéraires de Titan sont la dernière demeure de quelques-uns des plus grands héros que l'Imperium ait connus.

Malgré leur compétence et leur dévouement, les inquisiteurs de l'Ordo Malleus ne sont que de simples mortels. L'un des plus terribles périls qui puisse les menacer est la possible corruption de l'un des leurs et sa mise en esclavage par les puissances qu'il s'était engagé à éradiquer. Tout contact avec les démons s'accompagne d'un risque constant de corruption, particulièrement du fait que l'Ordo Malleus s'efforce de rassembler tout le savoir possible au sujet de ces entités afin de mieux les débusquer et les détruire. La puissance de ces êtres est si grande que le simple fait d'avoir connaissance de leur existence peut représenter un danger. L'Ordo Malleus exerce une surveillance vigilante sur ses propres membres, à l'affût du moindre signe qui puisse laisser supposer que l'un d'eux soit vulnérable à la corruption ou même déjà lié (sciemment ou non) aux Sombres Puissances. En dépit de ces précautions, l'Ordo Malleus est souvent obligé de traquer l'un de ses propres agents avant que celui-ci ne puisse utiliser ce qu'il sait au sujet des démons pour invoquer les horreurs du Warp au lieu de les anéantir.

L'un des concepts du courant de pensée radical est que le Warp représente un immense réservoir de pouvoir qui, s'il pouvait être exploité, permettrait à ses utilisateurs d'ouvrir un nouvel âge d'or pour la race humaine. Certains radicaux recherchent donc des moyens de contrôler les démons en les liant à l'aide de rituels interdits d'une grande complexité ou en concluant avec ces entités des pactes fondés sur la conviction que la volonté de l'inquisiteur et son savoir lui permettront d'échapper à la damnation qui doit fatalement

« Normalement, les démons ne peuvent exister en dehors du Warp. Ils doivent être introduits dans notre monde, soit par des cultistes accomplissant d'antiques rituels dédiés aux Dieux Sombres, soit en trouvant le moyen de posséder un psyker non protégé. Les démons sont subtils et perfides. En général, les humains commencent par les servir de leur plein gré, quand ils ont la stupidité de croire à leurs promesses de pouvoir. Cependant, aussitôt qu'un démon s'est incarné dans l'espace réel, il peut s'y livrer à des déprédations indescriptibles. Un démon ne se résume pas à une simple force de destruction, bien que j'en aie connu qui étaient capables de dévaster des cités entières et même des mondes. Le véritable danger qu'ils représentent réside dans leur pouvoir corrupteur. Même les plus volontaires des hommes peuvent être frappés de folie devant la puissance d'un démon et tomber en son pouvoir pour devenir les esclaves de ses caprices. Les cultistes peuvent également aider l'une de ces créatures à attirer ses congénères hors du Warp ou même tenter de lui bâtir un empire sur l'un des mondes les moins bien défendus de l'Imperium. De telles actions aboutissent toujours à la damnation. Les pires excès de l'Ordo Malleus ne sont rien comparés à la souffrance éternelle qui attend tous les laquais des Dieux Sombres. Les serviteurs des démons, comme les démons eux-mêmes, seront toujours les cibles légitimes de notre courroux. »

— Ahmazzi, chasseur de démons

263-282-Chapitre 10.indd 269 29/08/08 17:59:07

résulter de ce genre de marchés. Certains inquisiteurs effectuent des recherches sur les sorcelleries engendrées par le Warp que les disciples des Dieux Sombres apprennent des démons, dans l'espoir de retourner ces diableries contre les ennemis de l'Empereur. D'autres radicaux cherchent à employer des armes démoniaques ou d'autres artefacts de pouvoir, convaincus qu'ils sont que c'est la volonté de l'utilisateur (et non les démons liés à l'intérieur de ces objets) qui détermine s'ils sont utilisés pour le bien ou le mal. Pour chaque radical que l'on extirpe des rangs de l'Ordo Malleus, un autre se lève et ose lire un grimoire interdit au lieu de le brûler ou s'empare d'une puissante arme-démon au lieu de la détruire. Par une cruelle ironie, ce même savoir essentiel qui permet à l'Ordo Malleus de combattre les démons peut devenir la plus dangereuse des armes utilisées contre lui par les Dieux Sombres.

L'Ordo Xenos

Les inquisiteurs de l'Ordo Xenos protègent l'humanité contre les attaques prédatrices des xenos. Pour la plupart des citoyens de l'Imperium, les xenos sont des abominations, des créatures païennes avides de détruire l'humanité qui doivent être exterminées pour le bien des humains. La plupart des inquisiteurs partagent ce point de vue et traquent les xenos jusqu'à extinction complète s'ils le peuvent.

Certaines de ces races non humaines représentent une menace militaire car elles envahissent de vastes régions de l'espace impérial, mettant les planètes à sac et massacrant ou asservissant leurs habitants. Les pillards orks à peau verte et les voraces tyranides sont les plus redoutables de ces menaces de grande envergure. La Garde et la Marine Impériale sont nos deux principales protections contre ces hordes xenos et les zones de conflits de l'Imperium sont perpétuellement illuminées par les feux des batailles que nous leur livrons. L'Ordo Xenos joue un rôle clé dans ce combat, aussi bien à la tête des forces impériales contre les plus grandes invasions xenos que grâce à la récupération d'informations et au déploiement de troupes. Lorsqu'il se trouve dans une position semblable, un inquisiteur doit souvent prendre des décisions susceptibles de coûter la vie à des millions de gens. Pour endiguer la marée xenos, il doit être psychologiquement préparé à aller plus loin que ne l'oserait le plus insensible des généraux de la Garde ou le plus impitoyable des amiraux de la Marine. Certains des plus grands inquisiteurs de l'Ordo Xenos, comme le légendaire Kryptmann, ont parfois dû sacrifier des planètes entières pour empêcher les xenos de s'en emparer.

Cependant, certains xenos sont bien plus subtils que cela. En un sens, ce sont les plus dangereux car les armées de l'Imperium ne sont d'aucun secours contre de tels ennemis. Il existe des xenos qui ont la capacité de prendre le contrôle d'êtres humains ou de dissimuler leur présence pour vivre au sein de communautés humaines qu'ils corrompent. Certains cultes dirigés par des xenos sont parvenus à tenir durant des siècles, réussissant parfois à obtenir un immense pouvoir et un grand prestige pour leurs membres, tirant parti des superstitions et de la nature répressive propres à de nombreux mondes impériaux pour asservir des centaines de milliers d'individus. Les inquisiteurs de l'Ordo Xenos sont à l'affût des signes révélateurs d'une infiltration de ce type. Lorsqu'ils découvrent une colonie de ce genre, il n'est pas rare qu'ils rallient autour de leur personne un groupe d'inquisiteurs présent dans le voisinage afin de la détruire. Ce sont souvent d'intraitables investigateurs, qui doivent se préparer moralement à affronter des ennemis inhumains et à ne montrer aucune pitié envers ceux qui fraient avec les xenos.

Quelques-unes de ces menaces xenos sont dormantes et n'attendent que le moment propice pour se manifester. Partout dans la galaxie, sur des mondes morts et mis en quarantaine, subsistent les vestiges de civilisations xenos disparues. Il arrive également que quelques individus aient réussi à survivre. Il suffit de l'installation peu

judicieuse d'une colonie minière ou d'une expédition inconsidérée pour éveiller une antique monstruosité jusque-là endormie. Pour empêcher cela, de nombreux inquisiteurs de l'Ordo Xenos se lancent activement dans l'exploration et l'analyse des anciens vestiges des civilisations non humaines, traquant les menaces potentielles au cœur de cyclopéennes métropoles xenos ou de mondes-sépultures oubliés. Ces inquisiteurs travaillent habituellement seuls et il va sans dire que l'un des dangers qui les guettent est le réveil de l'horreur qu'ils espéraient maintenir en léthargie.

Bien que la plupart des inquisiteurs de l'Ordo Xenos soient fermement convaincus que les xenos doivent être exterminés jusqu'au dernier, tous ne sont pas de cet avis. Selon certains d'entre eux, à partir du moment où une espèce non humaine ne veut aucun mal à l'Imperium et n'entreprend rien contre les intérêts impériaux, la coopération est envisageable. Certaines races xenos maîtrisent des technologies très supérieures à celles dont dispose l'humanité (les jokaeros au physique simiesque, par exemple, qui savent fabriquer d'élégantes armes digitales). L'Imperium pourrait tirer parti de relations commerciales avec de telles races. Par ailleurs, les ennemis de certaines races sont également ceux de l'Imperium et des alliances entre forces impériales et xenos s'avèrent parfois nécessaires. Quelques inquisiteurs encouragent activement ce type d'alliances, avec la conviction que leur connaissance très développée des méthodes et manières de penser xenos neutralisent tous les risques inhérents à la collaboration avec ces créatures. Ces opinions sont considérées comme radicales au sein de l'Ordo Xenos et ceux qui les professent courent

263-282-Chapitre 10.indd 270 29/08/08 17:59:16

le risque d'être mis au ban de leur ordre, voire d'être traqués par leurs frères. Il n'en reste pas moins vrai que les contacts qu'un inquisiteur de l'Ordo Xenos peut avoir avec les races non humaines peuvent parfois lui laisser penser que l'Imperium pourrait utiliser certaines d'entre elles au lieu de les éradiquer purement et simplement.

En plus de l'autorité qu'ils détiennent et qui leur permet de prendre le commandement de forces militaires impériales, les membres de l'Ordo Xenos peuvent également recourir aux chambres militantes de l'ordre : les Space Marines de la Deathwatch. Il s'agit d'un chapitre assez particulier car il recrute ses membres dans les autres chapitres de l'Adeptus Astartes dont les Marines viennent servir dans la Deathwatch pour une période limitée avant de retourner à leur chapitre d'origine. La plupart des chapitres Space Marines participent à cet accord ancien : les hommes présentant les meilleures capacités sont affectés pour un temps à la Deathwatch où ils sont formés, équipés et servent comme chasseurs de xenos spécialisés sous la férule des inquisiteurs de l'ordo. Une escouade de Space Marines de la Deathwatch représente un atout précieux lorsqu'un inquisiteur décide d'exterminer une colonie xenos, d'explorer un monde xenos potentiellement mortel ou d'éliminer une créature non humaine particulièrement abjecte. Certaines unités de la Deathwatch sont rattachées à un conclave, mais la plupart sont affectées à la suite d'un inquisiteur particulier pour la durée de leur mission.

Les autres ordos

L'Ordo Hereticus, l'Ordo Malleus et l'Ordo Xenos sont les plus connus et les mieux représentés des ordos, mais il en existe plusieurs autres, plus petits, qui sont chargés de surveiller certains organismes de l'Imperium. Ainsi certains chaperonnent-ils les rangs des cultes d'assassins pendant que d'autres sont chargés de superviser tout ce qui touche aux Vaisseaux Noirs. Selon des rumeurs persistantes, il existerait des ordos de l'Inquisition dont la mission serait de surveiller les officiers de la Garde et de la Marine Impériales, tandis que d'autres auraient pour seule tâche de purger les rangs de l'Inquisition elle-même. Bien qu'en théorie et en termes de pouvoir et de rang ces petits ordos soient mis sur un pied d'égalité avec les trois grands, en pratique, ils disposent rarement d'autant de ressources que les plus grandes organisations.

Les conclaves

En plus de leur appartenance à un ordo, de nombreux inquisiteurs servent également dans des assemblées régionales généralement connues sous le nom de conclaves. Ces fédérations d'inquisiteurs s'attachent à surveiller une zone particulière de l'espace impérial. Néanmoins, il ne faudrait pas en conclure que l'espace impérial est entièrement quadrillé de conclaves car d'immenses régions spatiales sont totalement privées de toute présence inquisitoriale permanente. Les conclaves peuvent être composés d'inquisiteurs issus de tous les ordos ainsi que d'inquisiteurs n'appartenant à aucune autre organisation que le conclave. Les plus grands conclaves, ceux qui sont en charge des régions les plus peuplées ou les plus dangereuses de l'Imperium, disposent de ressources énormes, telles que des flottes de vaisseaux spatiaux ou des armées privées, qui sont mises à la disposition des dizaines d'inquisiteurs qui en font partie. Les conclaves les plus petits se résument parfois à trois ou quatre inquisiteurs accompagnés d'une poignée d'acolytes de confiance.

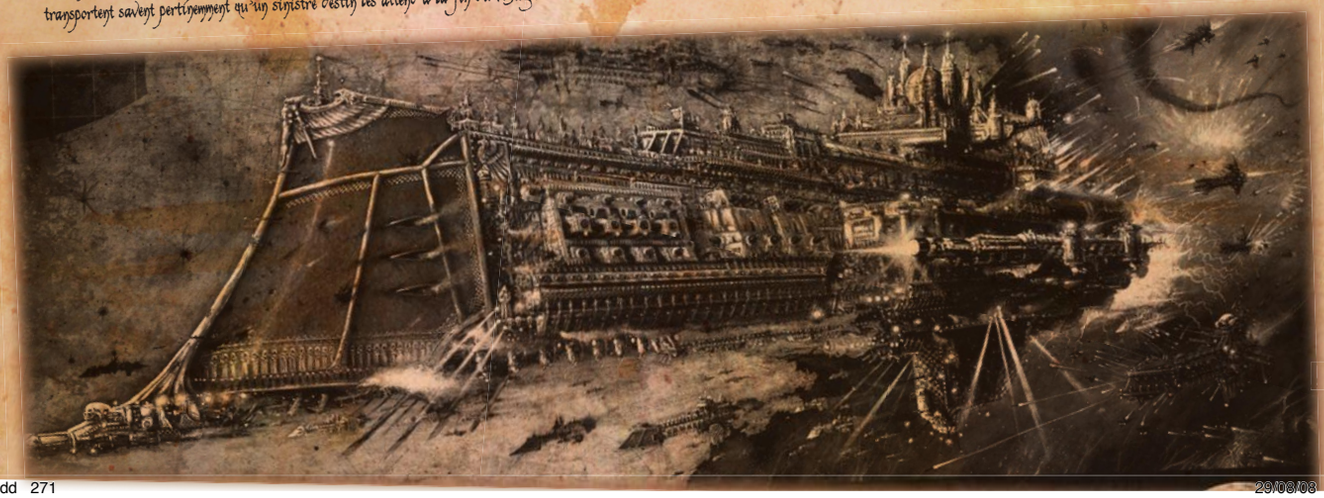
Les Vaisseaux Noirs

En plus des fonctions fondamentales de surveillance et d'investigation assumées par les différents ordos, la maintenance et la bonne circulation des Vaisseaux Noirs font partie des principales missions dévolues à l'Inquisition. Ces immenses bâtiments, dirigés et équipés en collaboration avec l'Adeptus Astra Telepathica, convoient des psykers venus de toutes les régions spatiales de l'Imperium pour les ramener à Terra. Ces psykers sont remis aux Vaisseaux par les autorités des différents mondes impériaux, en tant qu'éléments de la dîme impériale. En vérité, l'une des plus importantes lois impériales oblige chaque planète à remettre ses psykers aux autorités de l'Imperium. Mais sans le soutien actif de l'Inquisition, le savoir-faire dont font preuve ses inquisiteurs pour démêler le vrai du faux au sujet de la véritable population de psykers d'une planète et le pouvoir d'intimidation de l'insigne inquisitorial, les Vaisseaux Noirs ne pourraient accomplir leur mission convenablement. Une fois arrivés à Terra, certains psykers se révèlent suffisamment puissants pour être formés comme psykers impériaux ou comme astropathes.

Les autres disparaissent à jamais. Pour ce qu'en sait la majorité des gens, leur destin participe d'un secret seulement connu d'une poignée de seigneurs inquisiteurs et d'adeptes très haut placés de l'Astra Telepathica.

Les équipages des Vaisseaux Noirs sont issus à la fois du Telepathica et de l'Inquisition. Les adeptes du Telepathica font passer des épreuves aux psykers pendant le transport. Ils sélectionnent ceux dont l'esprit est suffisamment robuste pour être capable d'ériger une barrière contre la possession par des entités du Warp et commencent à les former. Le rôle de l'Inquisition est d'inspecter avec le plus grand soin la dîme collectée sur chaque planète afin de s'assurer que le nombre de psykers est bien conforme aux effectifs attendus, de surveiller ces psykers de manière à écarter tout danger au cours du transport et, même si ce n'est pas officiel, de sélectionner les meilleurs pour les former au service de l'Inquisition elle-même. En vérité, les acolytes doués de pouvoirs psychiques entament souvent leur carrière comme passagers récalcitrants d'un Vaisseau Noir sur lequel leurs talents sont reconnus et appréciés pour la première fois.

On peut certainement dire que les Vaisseaux Noirs sont de sombres arches de désespoir car ce ne sont guère que des prisons spatiales de haute sécurité. Dans leur grande majorité, les psykers qu'ils transportent savent pertinemment qu'un sinistre destin les attend à la fin du voyage.



Le conclave Calixis

Comme quantité d'autres dans l'Imperium, le conclave Calixis est le fruit d'une histoire aussi longue qu'enchevêtrée. Au fil du temps, cette très ancienne institution a acquis de nombreuses ressources allant de petits refuges sécurisés situés sur de lointaines planètes à de puissantes forteresses comme l'officio du Tricorne sur Scintilla. Le conclave contrôle des armées, des bibliothèques secrètes, d'anciens pactes et même des compagnies marchandes tout entières… Pourtant, il est excessivement difficile de se procurer des preuves matérielles de sa domination. Il existe également d'innombrables récits d'hérésies secrètes et d'épisodes interdits dissimulés dans les recoins des annales du conclave.

Le symbole du conclave Calixis est un calice d'or. Lors des réunions inquisitoriales, une version ornementée de ce calice est souvent exposée sur une table, un piédestal ou tout autre présentoir qui puisse le mettre en valeur. Selon la tradition, il doit être rempli à mi-hauteur d'un liquide clair. S'il faut en croire la mythologie du conclave, il s'agirait soit d'un breuvage tiré du puits de la connaissance, soit des eaux de l'oubli. La charte initiale dans laquelle ce détail a été enregistré a été perdue et les différentes copies existantes de ce manuscrit, aujourd'hui en lambeaux, semblent toutes se contredire. Cependant, on entend parfois de sombres rumeurs dans la bouche des éléments les plus radicaux du conclave. Ceux-ci murmurent que la coupe symbolique serait en réalité le Calice de Corruption et qu'il faudrait y voir un avertissement destiné à ceux qui seraient tentés de dévoiler les mystères qui se dissimulent dans le futur apocalyptique du secteur Calixis.

Les cabales

Tout conclave dispose du pouvoir de missionner une cabale afin d'enquêter sur une question spécifique, bien que le cas se présente rarement. Parfois, la frontière entre conclave et cabale est assez floue, notamment dans les régions où les inquisiteurs ne sont pas nombreux. En pratique, une cabale est un corps autonome, une force de frappe spécialisée chargée d'engager une action ciblée sur une affaire particulièrement sensible. Nombreux sont ceux qui considèrent les cabales avec mépris et ne les voient que comme des sociétés secrètes ou des factions internes superflues dans la structure d'un conclave. Il faut pourtant reconnaître qu'elles ont fréquemment démontré leur efficacité : c'est souvent grâce à l'association et à la concentration des activités de plusieurs inquisiteurs sur un même projet que de remarquables succès ont pu être remportés.

Dans le secteur Calixis, la cabale tyranienne est un exemple de cabale assez importante et relativement solidaire. La sinistre menace de l'astre Tyran, également appelé Komus, une étrange apparition qui déclenche de terribles cataclysmes, a fait l'objet d'innombrables prophéties et les inquisiteurs du secteur ont été obligés de constituer une coalition. Comme cet astre se manifeste apparemment au hasard, n'importe où dans le secteur, les tyraniens se sont jusqu'à présent montrés incapables de le suivre ou de prévoir ses prochaines apparitions et disparitions. Lorsque surviennent les événements avant-coureurs de l'apparition de Tyran (émeutes massives, généralisation de rêves où apparaît l'image d'un soleil voilé de noir, catastrophes naturelles, phénomènes psychiques exceptionnels, etc.), les inquisiteurs et les acolytes qui se trouvent dans le voisinage se précipitent afin d'observer le phénomène. Les informations qu'ils parviennent à recueillir sont ensuite partagées avec les autres membres de la cabale et longuement discutées.

263-282-Chapitre 10.indd 272 29/08/08 17:59:37

LES FACTIONS

L'Inquisition est divisée en un certain nombre de factions liées à la philosophie personnelle de chaque inquisiteur et, jusqu'à un certain point, de leurs acolytes. Les femmes et les hommes qui composent l'Inquisition sont des individus à la forte personnalité, animés de puissantes convictions, et chacun d'eux professe ses propres opinions sur la meilleure façon de sauver l'Imperium des nombreuses menaces qui l'assiègent de toutes parts (au nombre desquelles certains placent l'Inquisition elle-même). Il existe autant de croyances qu'il y a d'étoiles au ciel mais, au fil des siècles, les inquisiteurs ont fini par trouver des causes communes et se sont regroupés en factions. Certaines de ces factions remontent à la plus haute antiquité et peuvent se targuer de compter de nombreux inquisiteurs très puissants dans leurs rangs, tandis que d'autres ne sont encore que de minuscules cellules regroupant deux ou trois inquisiteurs qui partagent les mêmes idées.

Aux yeux de beaucoup, le principal clivage est celui qui sépare les puritains des radicaux. Les puritains croient plus ou moins en la Vérité impériale telle qu'elle est enseignée aux citoyens de l'Imperium : l'Empereur est un dieu, les sombres puissances du Warp sont irrémédiablement maléfiques et l'existence des mutants, des hérétiques et des sorciers ne peut être tolérée. En outre, ils pensent généralement qu'il faut maintenir le statu quo dans l'Imperium, puisque celui-ci est l'instrument de la volonté de l'Empereur. Les puritains sont généralement jeunes, pleins de fougue, impatients de faire leurs preuves, tant à leurs yeux qu'à ceux de leurs pairs et de l'Empereur, en traquant les ennemis traditionnels de l'humanité et en préservant la stabilité de l'Imperium. De nombreux acolytes partagent ces pieuses idées, particulièrement du fait qu'ils se trouvent bien souvent au cœur des affrontements les plus brutaux contre les mutants et la vermine de cette espèce. Même s'il n'adhère pas entièrement à ce genre d'opinions, un inquisiteur encouragera souvent ce type d'idéal puritain chez ses serviteurs, sachant que cela les incite généralement à se lancer avec encore plus d'ardeur dans l'éradication de la corruption.

Les radicaux, en revanche, se sont éloignés de la Vérité impériale. On rencontre une immense diversité de croyances dans le courant radical, qui s'étend de ceux qui utilisent les forces du Warp pour combattre ses créatures jusqu'à certains inquisiteurs qui aspirent à faire voler en éclats l'Imperium qu'ils ont juré de servir. Les radicaux disent souvent que tous les inquisiteurs commencent en puritains mais qu'au fil du temps et de leurs expositions aux réalités de l'Imperium et de la galaxie qui l'environnent, ils s'assouplissent inévitablement et qu'ils finissent tous radicaux. Face à eux, les puritains considèrent les plus extrêmes des radicaux comme des êtres corrompus par la puissance qu'ils manient et les terribles connaissances auxquelles ils sont exposés. Lorsqu'ils se trouvent en compagnie de nombreux autres inquisiteurs, la plupart des radicaux essaient généralement de dissimuler leurs opinions divergentes. Ils préfèrent mener leurs opérations personnelles loin du regard des plus puritains. Toutefois, certains d'entre eux n'hésitent pas à s'exprimer avec véhémence et peuvent se faire des quantités d'ennemis en essayant de convertir les puritains à leur cause. Les inquisiteurs se méfient généralement des acolytes qui professent de telles opinions, du moins tant que ceux-ci n'ont pas fait leurs preuves au fil de nombreuses missions réussies.

Il est courant que ces questions de doctrine débouchent sur un conflit ouvert entre inquisiteurs. Certains vont jusqu'à se laisser entraîner dans des guerres intestines secrètes, allant même jusqu'à utiliser les précieuses ressources de l'Inquisition (et également leurs acolytes) pour assainir les rangs de l'ennemi et régler d'anciennes disputes. Ces conflits restent soigneusement dissimulés au reste de l'Imperium. Les adeptes des plus hautes sphères de la hiérarchie eux-mêmes seraient profondément choqués s'ils découvraient que l'organisation des gardiens invincibles et tout-puissants de l'humanité peut se laisser déchirer de la sorte par la dissension et le meurtre. Pourtant, bien que ces conflits soient invisibles au commun des mortels, ils couvent en permanence sous la surface. Il n'existe probablement aucun inquisiteur qui n'ait au moins un opposant idéologique dans les rangs de l'Inquisition et, étant donné que les inquisiteurs sont généralement des hommes et des femmes d'action, ce genre d'antagonisme finit toujours, tôt ou tard, par atteindre son point culminant.

C'est pour ces différentes raisons que la plupart des inquisiteurs se montrent réticents à se déclarer ouvertement d'une faction ou d'une autre. En général, les acolytes n'ont pas la moindre idée des véritables inclinations de leur maître. En outre, certains inquisiteurs estiment que ce genre de sujets n'est pas destiné aux acolytes ou à leurs semblables, tandis que d'autres refusent d'aborder des questions aussi complexes jusqu'à ce que leurs acolytes se soient montrés suffisamment clairvoyants pour être capables de deviner les tendances de leur maître. Les rumeurs et les demi-vérités circulent constamment entre les cellules d'acolytes, ce qui ne fait que brouiller encore un peu plus les cartes. Lorsqu'un acolyte finit par deviner à quelle faction appartient son maître, il découvre parfois que les opinions de celui-ci sont très différentes des siennes et cela peut donner lieu à des dilemmes moraux assez intéressants.

Les puritains

La plus importante faction puritaine du secteur Calixis est probablement celle des amalathiens, ainsi dénommés d'après le conclave du mont Amalath au cours duquel de nombreux inquisiteurs firent serment de maintenir la stabilité de l'Imperium coûte que coûte. Les amalathiens sont convaincus que l'Imperium est le résultat des travaux de l'Empereur et qu'il doit être préservé dans son état actuel. Le but ultime des amalathiens est de maintenir le statu quo. La faction puritaine la plus extrémiste est celle des monodominants. Pour ces inquisiteurs ultra-puritains, l'Imperium ne peut espérer survivre que si tout le reste est détruit. Les monodominants sont intolérants à l'extrême. Ils prônent l'extermination en masse des hérétiques et des rebelles et le lancement de campagnes xenocides contre les races non humaines. Il existe une innombrable liste de crimes aux yeux des monodominants, mais la seule sentence applicable est la mort.

Les radicaux

Les factions radicales sont trop abondantes pour qu'on puisse les dénombrer, toutefois certaines d'entre elles ont de très nombreux partisans. L'une des plus répandues est celle des xanthites, d'après l'inquisiteur Xanthus qui fut pourchassé et exécuté par ses confrères pour ses convictions. Il pensait que le Warp ainsi que les démons qui y résident peuvent être maîtrisés et exploités pour le bien de l'humanité. Les xanthites étudient le Warp et les usages du Chaos, ils font usage de sorcelleries interdites, manient des artefacts forgés par les démons et vont jusqu'à asservir ces mêmes démons pour en faire leurs serviteurs. L'arme favorite des xanthites est le savoir et leur tactique préférée consiste à retourner les armes de l'ennemi contre lui. De leur côté les istvaaniens, baptisés ainsi d'après Istvaan III, la planète où débuta la grande trahison d'Horus, pensent que l'Imperium se renforce grâce à la guerre et aux catastrophes. Les istvaaniens s'efforcent de favoriser la rébellion et les désordres à la moindre occasion. La désorganisation et les conflits sont leurs principaux objectifs. On ne compte plus les inquisiteurs qui, lancés sur la piste d'une redoutable menace pour l'Imperium, ont fini par découvrir que l'auteur des troubles n'était autre que l'un de leurs confrères istvaaniens.

263-282-Chapitre 10.indd 273 29/08/08 17:59:45

Les méthodes

« La fin justifie les moyens. »

— Seigneur justicar Prateus

Il est souvent possible de deviner la philosophie personnelle d'un inquisiteur à ses méthodes de travail. Comme on peut s'y attendre lorsque l'on a affaire à des individus aussi farouchement indépendants, chacun agit selon une logique qui lui est propre. Certains préfèrent travailler seuls tandis que d'autres emploient des milliers de personnes. À côté de ceux qui favorisent une implication directe et personnelle, on trouve ceux qui se plaisent à élucider leurs affaires depuis le confort d'une retraite isolée richement équipée en comm-links et en liaisons de données. Mais quelles que soient ses préférences, le modus operandi de chaque inquisiteur est toujours profondément personnel.

L'organisation inquisitoriale

En termes généraux, chaque inquisiteur contrôle un réseau d'agents qui lui sont redevables et qui ont juré de servir ses intérêts et de répondre à ses besoins. De son côté, l'inquisiteur doit s'acquitter de certaines obligations envers son ordo, son conclave ou sa conscience. Un acolyte apprend vite qu'il n'est que l'un des rouages d'une vaste et subtile organisation basée sur l'influence, le savoir et le pouvoir. Le plus souvent, son maître ne lui accorde quasiment aucune attention personnelle, du moins jusqu'à ce que l'acolyte ait fait ses preuves et se soit montré digne de son attention.

Un inquisiteur hérite parfois d'un ensemble d'équipes, de ressources et d'obligations, particulièrement s'il prend la succession de son mentor ou d'un collègue décédé. Cependant, il est plus fréquent qu'il bâtisse son propre réseau au fil des années. À leur arrivée dans une équipe, les nouveaux acolytes découvrent souvent que celle-ci a déjà une histoire complexe avec laquelle il faut compter et vis-à-vis de laquelle ils doivent se montrer prudents s'ils ne veulent pas se trouver mêlés à de petites rivalités mesquines ou être victimes d'accès de jalousie de la part d'autres cellules d'acolytes. Ils peuvent également devoir s'accommoder de certaines excentricités ou bizarreries de comportement. Ils découvriront, par exemple, que leur maître n'accepte de leur parler que par l'intermédiaire d'un vox-link situé dans une pièce voisine ou qu'il leur est interdit de porter du bleu en présence de l'inquisiteur.

Les nouvelles recrues

Les acolytes nouvellement recrutés sont souvent regroupés en petites unités et chargés des missions les plus simples. Il arrive parfois que l'on demande à un acolyte particulièrement prometteur d'agir en tant « qu'agent dormant » : il mène une existence normale dans la société jusqu'à ce que l'inquisiteur ait trouvé un nombre suffisant de compagnons adéquats pour former une cellule. Certains inquisiteurs aiment à constituer des groupes parfaitement équilibrés en réunissant des acolytes dont les capacités et les personnalités se complètent impeccablement. D'autres se contentent d'apparier des individus en espérant qu'ils parviendront à s'entendre.

Il arrive que ces cellules nouvellement constituées doivent prononcer des vœux de camaraderie supposés créer un lien entre leurs membres mais, dans la majorité des cas, l'inquisiteur laisse les membres du groupe se débrouiller pour nouer leurs propres relations, établir leur hiérarchie et ainsi de suite. La plupart des inquisiteurs n'ont guère le temps de materner les jeunes acolytes et considèrent la manière dont ils sont reçus par le groupe comme un indice particulièrement révélateur de leur potentiel futur.

Les membres des nouvelles cellules sont soumis à une pression particulière due à l'obligation de résultats qui leur est imposée. Grâce à la réussite de leurs missions, au soin qu'ils mettent à effectuer leurs purges, à la perspicacité dont ils font preuve, leur réputation grandit et se consolide. En général, les cellules qui n'ont pas de bons résultats ne restent pas en activité très longtemps. Leurs membres sont quelquefois séparés et assignés à d'autres groupes, mais le plus souvent ils disparaissent purement et simplement. De sombres rumeurs circulent entre les groupes d'acolytes, toujours plus sinistres à chaque nouvelle narration : il y est question d'effacement de mémoire, de reconditionnement sous forme de serviteurs et autres sorts peu enviables.

Suivant la philosophie de leur maître, les nouveaux acolytes peuvent avoir ou non des contacts avec d'autres cellules que la leur. Il peut s'agir de groupes de jeunes recrues aussi inexpérimentées qu'eux-mêmes ou d'individus plus anciens dans le service. À travers ces contacts, les nouveaux acolytes découvrent généralement très rapidement qu'ils ignorent beaucoup de choses au sujet de leur maître. Toutefois, ils ne sont en aucun cas autorisés à connaître la véritable envergure des opérations de leur inquisiteur. Les acolytes des autres cellules de l'organisation peuvent tout aussi bien les induire en erreur volontairement que les aider et les conseiller.

Les acolytes confirmés

Lorsqu'une cellule commence à avoir un certain nombre de missions réussies à son actif, la considération qu'on lui accorde, et par conséquent son statut, augmente dans l'organisation de son inquisiteur. Les acolytes qui la composent se sont montrés suffisamment capables

Les PJ et leur promotion

En termes de jeu, la progression d'un acolyte à travers les différents niveaux de confiance et de responsabilité auxquels il peut espérer prétendre est représentée par sa promotion à l'intérieur de son plan de carrière. À mesure qu'un personnage joueur accède à des promotions de plus en plus élevées, son importance augmente de même aux yeux de son maître.

1re à 3e promotions : vous êtes une nouvelle recrue. Prometteur, mais avez-vous les aptitudes requises ?
4e à 6e promotions : vous êtes un acolyte confirmé. Vous avez montré des capacités, mais serez-vous capable de survivre ?
7e à 8e promotions : vous êtes un acolyte de confiance. Vous êtes coriace et compétent… mais l'êtes-vous suffisamment pour entrer dans l'Inquisition ?
Plan de carrière terminé : alors, êtes-vous prêt à être promu interrogateur ?

La manière d'accéder à ces promotions a également son importance. Les acolytes qui se montrent astucieux, brillants et dévoués à l'Empereur recevront de nombreuses récompenses et se verront confier les tâches les plus intéressantes. S'ils se contentent d'accomplir leurs missions en évitant de se faire tuer, leur maître aura tendance à les considérer comme des individus chanceux plutôt que compétents. Évidemment, il existe aussi des situations dans lesquelles un imbécile heureux trouve son utilité…

263-282-Chapitre 10.indd 274 29/08/08 17:59:53

et indépendants pour s'attaquer à des missions plus difficiles. Leur maître leur accorde alors une fraction légèrement plus importante de son temps et leur donne quelques informations supplémentaires sur la véritable nature de l'Inquisition. En même temps qu'ils commencent à mieux saisir dans quel genre d'organisation ils sont vraiment impliqués, leurs affectations deviennent plus périlleuses. Les inquisiteurs voient fréquemment cette période comme une mise à l'épreuve dont seuls les plus entreprenants et les plus doués parviennent à se sortir. Les pertes sont lourdes à ce stade.

Les acolytes de confiance

Au fil du temps, du fait des difficultés et dangers qu'ils doivent affronter dans l'accomplissement de leur dur labeur, les rangs des acolytes se dégarnissent un peu par une sorte de sélection naturelle. Les faibles, les idiots, ceux qui se montrent imprudents ou trop curieux et les malchanceux ne survivent pas aux missions les plus dangereuses. Quant à ceux qui restent, on les considère réellement comme des individus compétents. Certains parviennent même à obtenir la confiance de l'inquisiteur : ils deviennent alors des serviteurs puissants et extrêmement utiles. Après de longues années de service, ces acolytes de confiance connaissent généralement parfaitement les habitudes de leur maître, au point qu'on leur permet d'administrer des secteurs entiers de l'organisation de l'inquisiteur. Il peut s'agir de tâches aussi simples que la supervision des activités de certaines cellules ou aussi compliquées que l'organisation d'une investigation d'envergure planétaire. Les acolytes de confiance sont souvent les sénéchaux et les châtelains des différentes demeures de leur inquisiteur. Tandis que leur maître travaille au loin, ils gèrent ses maisonnées, ses entreprises, mettent en place ses fausses identités et assument toutes sortes de tâches similaires. Certains acolytes sont méticuleusement préparés pour des missions d'infiltration à long terme. Ils deviennent de précieux agents dormants, judicieusement placés en position stratégique. En vérité, les acolytes les plus intelligents comprennent rapidement que l'influence inquisitoriale est la meilleure manière d'obtenir les postes politiques les plus convoités sur certains mondes. Les acolytes de confiance peuvent accéder à un degré d'indépendance et de savoir inimaginable pour leurs inférieurs hiérarchiques, à tel point que les nouvelles recrues sont parfois incapables de les distinguer des véritables inquisiteurs.

Les apprentis inquisiteurs

À un moment ou un autre au cours de leur carrière, de nombreux inquisiteurs décident de prendre l'un de leurs acolytes les plus prometteurs sous leur aile afin d'en faire un membre de l'Inquisition à part entière. Comme tout ce qui touche à cette organisation hétéroclite, il n'existe pas de protocole standard en la matière. Dans certains lieux, les acolytes sont envoyés dans des écoles officielles pour y apprendre les arts et les techniques de l'expliciteur et de l'interrogateur. Ailleurs, l'acolyte est « adopté » par l'inquisiteur et apprend le métier à ses côtés, en tant qu'apprenti. À l'occasion, l'acolyte peut être soumis à des rituels aussi étranges que douloureux ou être abandonné sur une planète cauchemardesque où il devra se frayer un chemin afin de démontrer sa valeur. L'acolyte peut être averti qu'on le prépare à assumer le pouvoir, mais ce n'est pas toujours le cas. Il est arrivé plus d'une fois qu'un inquisiteur vieillissant disparaisse sans laisser de traces en léguant toute son organisation, son statut et ses bibliothèques secrètes à un acolyte très surpris. Bien qu'un apprenti inquisiteur soit généralement considéré comme un personnage de plus haut rang qu'un acolyte ordinaire, il n'en reste pas moins lié à son maître auquel il doit une complète allégeance. C'est seulement après avoir accompli l'intégralité des rituels indispensables pour devenir un inquisiteur à part entière que l'on considérera qu'il n'appartient plus à l'organisation de son ancien maître. Cependant,

263-282-Chapitre 10.indd 275 29/08/08 18:00:08

celui-ci continuera tout de même d'exercer une influence considérable sur le nouvel inquisiteur.

Les autres inquisiteurs

Bien que la structure de l'Inquisition soit telle qu'elle ne possède pas réellement de chaîne de commandement définie, dans la pratique il existe une quantité de moyens permettant à un ou plusieurs inquisiteurs d'exercer une influence sur l'un de leurs confrères et son organisation.

Au niveau le plus élémentaire, un inquisiteur peut consacrer une partie de son temps à épauler certains collègues de rang inférieur. Ses motivations peuvent être très diverses. L'inquisiteur subalterne peut, par exemple, être l'un de ses anciens apprentis ou détenir des informations dont il a grand besoin. Bien sûr, il est parfois nécessaire d'établir une alliance temporaire dans laquelle un inquisiteur confirmé veut avoir la certitude de contrôler la situation, mais celui-ci peut également agir par pure amitié. Cette assistance pèse lourdement sur les ressources de celui qui la fournit et ses acolytes seront peut-être obligés de se serrer la ceinture en conséquence. Un inquisiteur peut également affecter provisoirement une ou plusieurs de ses cellules les moins importantes au service d'un collègue débutant et peut même aller jusqu'à lui en faire cadeau si le besoin s'en fait vraiment sentir. Certains inquisiteurs voient même dans cette pratique un moyen idéal pour se débarrasser des cellules à problèmes ou dont les membres font preuve de trop de maladresse.

Les pairs d'un inquisiteur ont eux aussi une grande influence sur sa propre organisation. En certaines occasions, plusieurs inquisiteurs peuvent décider de mettre leurs ressources en commun afin de traiter un problème particulier. Dans ce cas, leurs acolytes sont souvent obligés de coopérer. Dans d'autres cas, les acolytes peuvent se trouver pris entre deux feux par la faute d'une rivalité ou d'une hostilité déclarée. Si leur maître fait partie d'une faction impopulaire, les acolytes peuvent alors recevoir des menaces ou être victimes de violences destinées à perturber leur maître ou à le détourner de ses dangereuses convictions. Certains rivaux particulièrement acharnés iront jusqu'à tenter d'anéantir l'organisation d'un inquisiteur… et ses acolytes avec.

Par ailleurs, les inquisiteurs les plus anciens peuvent eux aussi se livrer à de subtiles manipulations. Parfois, un inquisiteur peut recevoir un ordre spécifique, transmis par un ordo ou un conclave, que les acolytes devront alors exécuter au nom de leur maître. Les anciens peuvent également être des mentors et inciter un inquisiteur à agir d'une manière ou d'une autre ou, au contraire, le dissuader d'entreprendre une action.

L'Exterminatus

La sanction d'Exterminatus est utilisée pour proclamer l'annihilation totale d'une planète sur ordre de l'Inquisition. En tant que tel, c'est un événement excessivement rare, d'une immense importance. L'Inquisition est la seule, du moins en théorie, à avoir accès à des armes suffisamment puissantes pour détruire un monde en totalité. Ces armes sont de diverses natures, allant des bombes virales à haut rendement aux torpilles cycloniques capables de pénétrer la croûte d'une planète puis de provoquer son explosion au moyen d'une réaction en chaîne. C'est à sa capacité à appliquer l'Exterminatus en causant la mort de milliards d'individus que l'on mesure la force de volonté d'un inquisiteur. Cependant, lorsqu'il s'agit d'une infestation xenos ou démoniaque, seul un inquisiteur est capable de comprendre que cette sanction suprême doit être appliquée pour le bien de cette même population.

Dans certains cas, les acolytes peuvent même se trouver dans une position très inconfortable : tout en n'ayant aucune confiance dans le mentor de leur maître, et en sachant qu'une action particulière est suspecte, ils sont obligés d'obéir aux ordres et d'accomplir la mission. Plus gênant encore, on peut leur demander de faire des rapports sur leur propre maître dans le cas où celui-ci serait soupçonné de corruption. Lorsque cela se produit, les acolytes sont souvent pris entre le marteau et l'enclume : s'ils ne veulent pas se montrer déloyaux envers leur inquisiteur, ils courent le risque d'être soupçonnés de complicité avec un supposé renégat.

LES DEVOIRS D'UN ACOLYTE

En tant qu'éléments de l'organisation d'un inquisiteur, les acolytes doivent accomplir un certain nombre de tâches au nom de leur maître. Ils reçoivent leurs ordres directement de leur inquisiteur, sous forme de demandes écrites, d'ordres de mission transmis par des intermédiaires ou peuvent même être sous l'autorité d'un acolyte plus ancien qui bénéficie de la confiance du maître.

Les enquêtes

La mission la plus courante reste incontestablement la collecte d'informations. Celui qui détient le savoir, détient le pouvoir. C'est grâce aux informations rapportées par ses acolytes que l'inquisiteur peut étendre son immense réseau. Ces missions se présentent souvent sous la forme d'opérations clandestines de grande envergure au cours desquelles les acolytes doivent faire un abondant usage de haute technologie et de basse fourberie, mais une mission peut aussi se résumer à la simple capture d'un individu pour l'interroger. Dans certains cas, la maîtrise de disciplines psychiques est requise. Parfois, les acolytes doivent rassembler des preuves ou remonter les méandres de pistes enchevêtrées. En d'autres occasions, particulièrement lorsqu'ils cherchent à débusquer un culte, ils doivent maîtriser l'art de la filature et de l'interrogatoire. L'intelligence, l'habileté et la rapidité sont des qualités vitales pour la réussite de ce genre de missions.

Les purges

Il arrive que les acolytes soient chargés de détruire un objectif ou une personne dont l'existence a été officiellement déclarée infâme et intolérable. Ce genre d'opération peut s'avérer aussi simple qu'une frappe chirurgicale contre une organisation criminelle ou aussi complexe que la traque et l'extermination du puissant magus d'un culte. La plupart des cellules d'acolytes ont pour instruction permanente de détruire tous les mutants, cultistes et individus de même nature qu'ils rencontrent au cours de leurs activités. En revanche, certaines cellules sont spécialisées dans l'assassinat de cibles bien particulières : chefs de mouvements politiques, agitateurs libres penseurs ou prédicateurs un peu trop charismatiques, par exemple.

Le cas échéant, on peut également leur demander de localiser et d'anéantir un objet particulièrement dangereux. Il faut donc qu'ils aient les compétences nécessaires pour le retrouver et le détruire, ainsi que la force de résister aux terribles effets de l'objet en question, quels qu'ils soient, tout en étant capables d'échapper aux attentions d'éventuels concurrents qui aimeraient bien, eux aussi, inscrire un tel artefact à leur tableau de chasse.

Les acolytes sont supposés être capables de se défendre (en fait, certaines cellules en font même une spécialité), mais les batailles de grande envergure impliquant un grand nombre de victimes sont rarement le seul domaine d'action d'une cellule isolée. En cas d'affrontement majeur, quand il leur faut une puissance de feu supplémentaire pour remporter le combat, les inquisiteurs recourent

généralement aux chambres militantes de leur ordo ou de leur conclave. C'est ainsi que les acolytes se retrouvent parfois à travailler au côté de Sœurs de Bataille ou de la Deathwatch. À l'évidence, on ne fait appel à ce genre de troupes que dans les cas où l'on s'attend à une sérieuse résistance. Si des acolytes pénètrent par accident dans une pièce pleine de cultistes armés jusqu'aux dents, ils sont supposés être capables de s'en sortir tout seuls.

Les missions spéciales

Les acolytes se voient parfois confier des tâches inhabituelles ou qu'ils ne comprennent pas très bien. On peut par exemple les assigner à bord d'un Vaisseau Noir pour une période donnée ou leur demander d'aider à rassembler des psykers renégats. On peut également leur donner la mission de garder un objet, un individu ou les documents transportés par un messager d'un monde à un autre. Peut-être devront-ils tester de nouveaux stimulants de combat, vivre parmi les xenos ou se faire passer pour les membres d'un gang de ruche pendant quelques mois. Dans certains cas, ils peuvent même être choisis pour des tâches de nature plus sinistre, comme de trouver un possédé qui convienne à leur maître ou d'enquêter sur un inquisiteur rival soupçonné de corruption. Ces missions discutables sont souvent celles qui suscitent le plus d'hésitations et de dilemmes moraux dans l'esprit des acolytes, car il ne leur est pas toujours facile de discerner si on leur demande d'agir pour le bien ou le mal.

Les Traditions

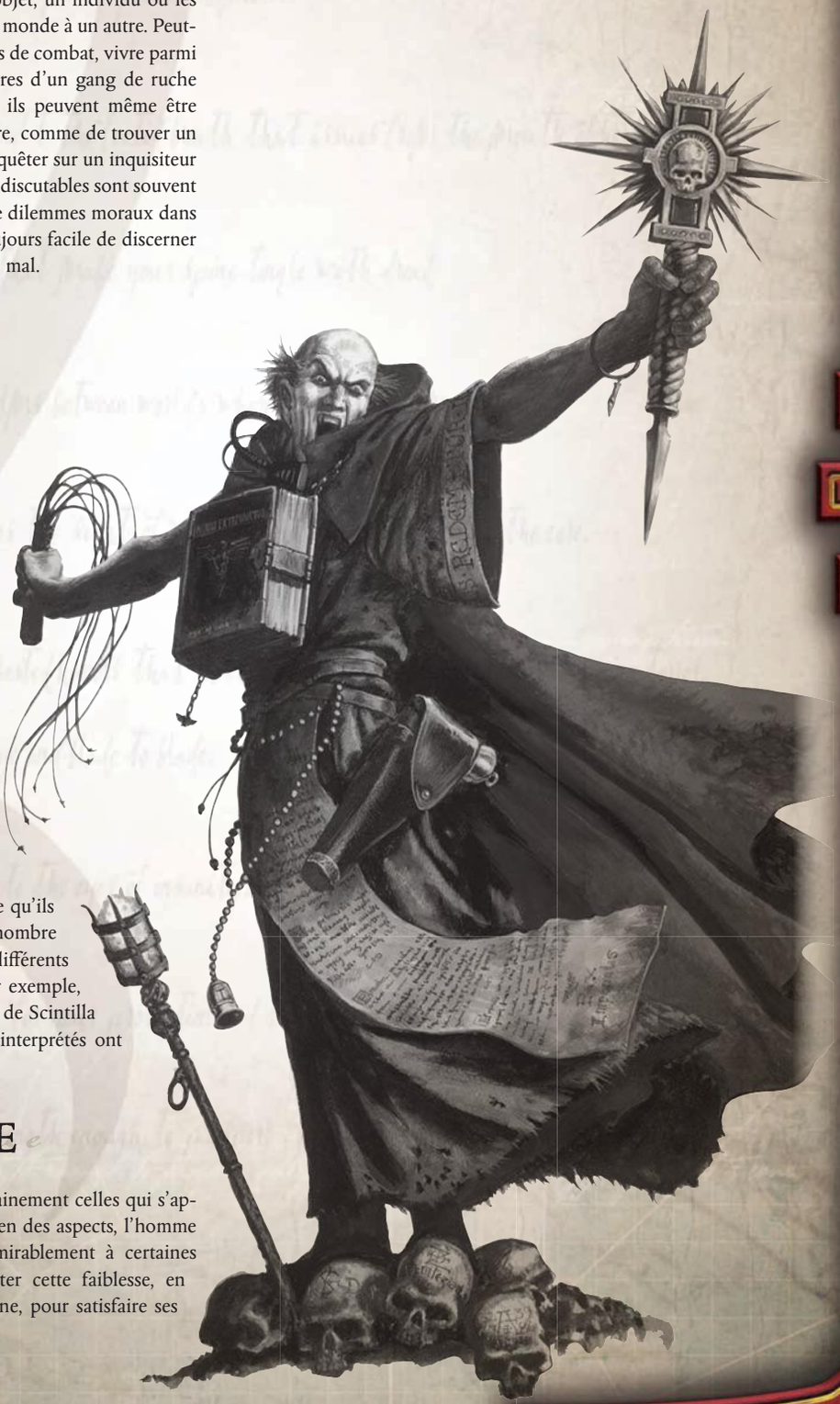
« Seuls les plus grands des sages et les plus stupides des hommes varient. »
— Lady Olivia Ol'Wynn de la ruche Sibellus

L'une des rares constantes de l'Inquisition est qu'elle n'impose aucun règlement standard, déontologie ou code de comportement « correct ». Alors que les autres Adepta suivent un dogme établi depuis des millénaires, l'Inquisition est restée un organisme aussi flexible qu'imprévisible. Un inquisiteur dispose d'une liberté absolue pour établir la structure de son organisation de la manière qui convient le mieux à ses besoins et à sa personnalité. Toutefois, les humains étant ce qu'ils sont, il existe tout de même un certain nombre de traditions et de coutumes au sein des différents ordos et conclaves. Le conclave Calixis, par exemple, se réfère à la sagesse séculaire des Préceptes de Scintilla dont les principes mille fois reproduits et interprétés ont fini par prendre une valeur quasi liturgique.

LA SYMBOLIQUE

Les traditions les plus universelles sont certainement celles qui s'appuient sur une puissante symbolique. Par bien des aspects, l'homme est une créature simpliste qui répond admirablement à certaines images. L'Inquisition sait comment exploiter cette faiblesse, en toute conscience et sans la moindre vergogne, pour satisfaire ses propres visées.

Le feu est traditionnellement associé à l'Inquisition et à ses œuvres. L'image de la flamme purificatrice est un symbole très fort que les acolytes sont encouragés à employer chaque fois qu'ils doivent inspirer la peur. Partout où l'on voit apparaître l'image d'un excruciator chauffé à blanc, d'un bûcher flamboyant ou d'un lance-flammes dégoulinant de prométhéum en fusion, on sait que l'Inquisition n'est pas loin. Cependant, au-delà de l'interprétation littérale du feu en tant qu'arme, celui-ci représente également d'autres concepts. De nombreux inquisiteurs se voient comme la personnification de la flamme purificatrice destinée à consumer les chairs pourrissantes de la corruption. Certains se considèrent en outre comme les gardiens de la lumière de l'Empereur, la sainte flamme de la foi. Les responsables des Vaisseaux Noirs parlent également d'entretenir le brasier



263-282-Chapitre 10.indd 277 29/08/08 18:00:25

263-282-Chapitre 10.indd 278 29/08/08 18:00:41

du phare mystique de l'Astronomican en alimentant la fournaise de la volonté de l'Empereur grâce aux âmes consentantes que l'on y précipite.

Le marteau est également associé à l'Inquisition. Beaucoup d'inquisiteurs sont armés de marteaux richement ornementés qu'ils utilisent pour infliger leur juste châtiment à leurs ennemis. Tout comme les membres de l'Ecclésiarchie, de nombreux inquisiteurs considèrent le marteau comme une métaphore de la piété, la force qui foudroie l'hérésie et la corruption. Un marteau de guerre est l'un des cadeaux les plus fréquemment offerts aux acolytes confirmés qui se sont montrés particulièrement habiles à écraser les cultistes et les hérétiques.

En plus de la flamme et du marteau, le plus puissant de tous les symboles de l'Inquisition est peut-être l'insigne ou sceau inquisitorial. Chaque inquisiteur porte le sien. Il s'agit d'une petite amulette ou d'un emblème en forme de colonne stylisée. On pense que sa forme est censée évoquer la force qui soutient ou le sceptre qui contrôle. Quoi qu'il en soit, c'est l'insigne officiel de la fonction inquisitoriale et l'inquisiteur qui le dévoile montre par la même occasion qu'il exige que son autorité soit respectée. En montrant son insigne à un gouverneur planétaire, par exemple, un inquisiteur lui signifie qu'il s'attend à pouvoir disposer de toutes les ressources de sa planète à partir de cet instant. En un sens, on peut dire que l'insigne inquisitorial est la plus importante possession d'un inquisiteur et il ne s'en dessaisira jamais volontairement. Certains de ces insignes sont équipés de circuits et de sondes soniques très utiles pour pirater un cogitateur ou forcer un verrou électronique, d'autres sont également des armes simples permettant à l'inquisiteur de ne jamais se trouver totalement sans défense.

Un inquisiteur et son équipe peuvent également arborer la rosette inquisitoriale, un symbole de l'Inquisition qui s'agrafe à un vêtement ou à un équipement de combat. Cette rosette peut être portée par les membres du personnel d'un inquisiteur mais elle peut également apparaître sur un véhicule ou être portée par les forces armées se trouvant temporairement au service d'un inquisiteur. Elle démontre qu'un individu est au service de l'Inquisition, ce qui suffit généralement à lui assurer la coopération apeurée de la plupart des adeptes ou citoyens. Toutefois, les inquisiteurs en font généralement un usage très mesuré car ils préfèrent agir dans la discrétion. Ils l'utilisent plus volontiers en compagnie de confrères ou quand ils désirent inspirer la peur et le respect à la populace.

US ET COUTUMES DU CONCLAVE CALIXIS

Il existe de nombreuses traditions et rites particuliers au conclave Calixis qui dirige le secteur Calixis depuis des centaines de siècles au cours desquels ses usages ont évolué. Aujourd'hui, ils servent à lier les acolytes et les inquisiteurs par le biais de coutumes partagées. Certains se contentent de leur accorder un intérêt de pure forme mais pour d'autres, en revanche, ces coutumes doivent être considérées avec autant de sérieux que le Credo impérial.

Il est peu probable que les acolytes nouvellement engagés dans l'Inquisition soient invités à partager les mystères et traditions du conclave. Au début, ils trouveront vraisemblablement les conventions tacites de leur groupe totalement incompréhensibles. Leur premier contact avec ce genre de choses pourrait intervenir lors de leur participation à la consécration d'un temple en tant que gardes d'honneur ou devant la porte d'une salle de réunion inquisitoriale à laquelle ils frapperaient à trois reprises pour s'en voir refuser l'accès. Certains pourraient recevoir l'ordre de collecter une redevance annuelle d'action de grâce pour découvrir qu'il ne s'agit de rien de plus que d'un sac de grain accompagné d'une bonne gifle.

À mesure qu'ils s'accoutumeront aux usages du conclave, les acolytes seront vraisemblablement invités à participer au cycle des assemblées et rituels. Ils finiront probablement par connaître les conventions implicites de l'étiquette propre au conclave. Leur maître pourra, par exemple, leur enseigner les Préceptes de Scintilla ; une cellule d'acolytes plus anciens pourra décider de les prendre sous son aile. Cependant, si leur inquisiteur est plutôt de tendance radicale, les acolytes peuvent également choisir de rejeter le cérémonial et les formalités du conclave et leur maître peut même aller jusqu'à les encourager à faire peu de cas des « manières convenables ». Évidemment, ils sont libres de se comporter ainsi ou non, mais ils doivent savoir qu'ils courent alors le risque d'être considérés comme des individus « étranges », « peu fiables » et « difficiles » par la majorité des gens.

Il existe une multitude de traditions et de rituels particuliers au conclave calixien. Certains sont hautement hermétiques et ne sont pratiqués que par une poignée d'individus ou seulement enseignés aux initiés d'un niveau suffisant. D'autres sont largement diffusés et connus des acolytes comme des inquisiteurs. Voici quelques-unes des coutumes les plus répandues.

Les requêtes

Un inquisiteur attend énormément de ses acolytes mais, comme tout seigneur féodal, il a également des obligations envers ses serviteurs. Les acolytes ont le droit de demander certaines choses à leur maître. Il peut s'agir de quelque chose d'aussi simple qu'une rasade d'amasec et une entrevue de dix minutes ou d'aussi grandiose qu'une lune tout entière. L'inquisiteur n'accèdera pas obligatoirement à toutes les demandes mais il écoutera certainement les requêtes les plus appropriées, celles qui sont formulées avec assez d'intelligence ou celles qui l'amusent. Les acolytes expérimentés savent réserver leurs demandes pour les choses qu'ils ne peuvent obtenir d'aucune autre manière et les formuler de façon assez insolite. Ceux qui demandent trop et trop souvent seront rapidement considérés comme des nigauds et leurs sollicitations resteront généralement ignorées.

Les us et coutumes en termes de jeu

Les traditions du conclave Calixis peuvent ajouter beaucoup à l'atmosphère d'une partie de Dark Heresy. Si le meneur de jeu désire, par exemple, pimenter le jeu grâce à une intrigue entre inquisiteurs, un grand festin ou une assemblée rituelle peut constituer une toile de fond idéale. De la même façon, un scénario dans lequel les acolytes doivent se faufiler à l'intérieur de l'un des sanctuaires de saint Aret afin d'y récupérer un fichier caché peut s'avérer riche en potentiel. Si un PJ grièvement blessé dépense un point de Destin afin d'éviter la mort, il peut avoir une vision dans laquelle saint Uthur le guide ou même penser que le saint a accompli un miracle pour lui. Certains PJ peuvent être obligés de passer beaucoup de temps à essayer de comprendre les termes d'une supplique extraordinairement compliquée, tandis que d'autres peuvent se contenter de transporter une icône de saint Castor partout avec eux afin qu'il les aide à aplanir leurs difficultés.

Les joueurs et les meneurs de jeu sont entièrement libres d'inventer leurs propres saints, coutumes et rituels car le conclave Calixis est une organisation gigantesque, un véritable dédale de ramifications. Aucun livre ne saurait recenser la totalité des traditions et croyances d'une population aussi nombreuse, superstitieuse et hétéroclite.

263-282-Chapitre 10.indd 279 29/08/08 18:00:48

Les Préceptes de Scintilla

Voici bien des siècles, le légendaire inquisiteur Heraclion Theos écrivit une série de lettres qui sont aujourd'hui enseignées à tous les acolytes du conclave calixis. À l'origine, ces messages étaient destinés aux investigateurs stationnés sur Scintilla, le monde-capitale du secteur, mais des générations d'érudits se sont perchées sur ce qui était au départ une série d'instructions relativement simples, du moins en apparence, et y ont trouvé de nombreux niveaux d'interprétation et de signification beaucoup plus profonds.

LA VOLONTÉ DE TON MAÎTRE SERA TA SEULE LOI.

En substance, cela signifie que les acolytes ne doivent pas se laisser entraver par des coutumes ou des lois locales. Lorsqu'elles sont accomplies au service de l'inquisition, les plus illégales et les plus noires des actions sont parfois justifiées.

TU CONNAÎTRAS TES DEVOIRS.

D'une manière générale, les acolytes doivent bien connaître leur domaine de compétence et suivre leurs instructions à la lettre. Ce précepte est également interprété comme une injonction faite aux acolytes de ne jamais demeurer inactifs en laissant l'hérésie et les transgressions impunies, même si leur inquisiteur ne semble pas conscient de leur existence.

JAMAIS TU NE SURESTIMERAS TA PROPRE IMPORTANCE.

Ce précepte fait l'objet de quelques controverses chez les érudits. La plupart s'accordent généralement à dire qu'il s'agit d'un avertissement incitant les acolytes à se souvenir qu'ils ne sont que de petits éléments d'un tout beaucoup plus vaste dont seul leur inquisiteur possède la clé. Toutefois, certains pensent qu'il s'agit plutôt de rappeler à tous que le sacrifice est parfois nécessaire pour accomplir les œuvres de l'inquisition, même s'il faut sacrifier sa propre existence.

TU N'ABUSERAS POINT DES RESSOURCES DE TON MAÎTRE, PAS PLUS QUE DE SON SCEAU NI DE SON NOM.

Voici peut-être le plus explicite de tous les préceptes. Il est presque universellement interprété comme une mise en garde contre le fait de puiser avec trop d'enthousiasme dans les énormes ressources auxquelles peut avoir accès un inquisiteur. La plupart des érudits pensent qu'il s'agit également d'une injonction à se montrer subtil dans ses interventions et à n'invoquer les pouvoirs de l'inquisition que lorsque cela s'avère absolument nécessaire. Certains acolytes poussent l'interprétation de ce précepte à l'extrême et vivent dans l'indigence, sans jamais prononcer le nom de leur maître de crainte de susciter sa colère.

TU NE RECHERCHERAS D'AUTRE RÉCOMPENSE QUE LE CONTENTEMENT DE TON MAÎTRE.

Généralement compris comme une admonestation contre ceux qui pourraient tenter de tirer profit de leurs investigations, c'est peut-être le précepte qui laisse le plus de place à l'interprétation. Certains inquisiteurs surveillent leurs acolytes de près afin de s'assurer qu'ils ne vivent pas dans une opulence suspecte tandis que d'autres n'accordent qu'une attention très limitée aux affaires de leurs serviteurs. Toutefois, la plupart font le nécessaire pour que leurs acolytes ne fassent pas trop étalage de leur statut car ils savent que la tentation de se faire valoir ou d'impressionner les autres, le désir d'être reconnu, de se faire payer à boire ou de se faire une réputation sont des chemins qui mènent trop facilement au désastre et à la corruption.

TU CHÉRIRAS LES CHÂTIMENTS IMPOSÉS PAR TON MAÎTRE, CAR ILS SONT MÉRITÉS ET UNIQUEMENT DESTINÉS À T'AMÉLIORER.

Les interprétations divergent considérablement quant à la signification de ce précepte et il semblerait qu'elles dépendent essentiellement de la nature de ceux qui les formulent. Pour certains flagellants, les « châtiments mérités » sont le lot de tout acolyte car celui-ci n'est rien d'autre qu'un réceptacle imparfait et chancelant pour la volonté de l'Empereur. Face à cela, d'autres individus mettent plutôt l'accent sur le concept d'amélioration constante et voient la condition d'acolyte comme un état transitoire destiné à éliminer les impuretés de l'être, un creuset destiné à forger un inquisiteur fort et puissant à partir de ce qui n'était au départ que l'humble glaise d'un homme du commun. Certains, sans doute plus cyniques de nature, affirment que ce précepte incite l'acolyte à se réjouir en dépit des punitions qu'il doit endurer car son sort reste malgré tout infiniment plus enviable que celui du citoyen ordinaire.

Ainsi, de nombreux acolytes prennent le temps de jauger les petites manies de leur maître avant de lui adresser une requête.

La grâce de l'Empereur

Les acolytes et leurs maîtres doivent voir et faire des quantités de choses que l'esprit humain n'est pas fait pour supporter. La foi est durement mise à l'épreuve face à l'horreur des démons, des mutations et de la corruption. Le conclave calixien offre les indulgences, la grâce et la confession à ses serviteurs par le biais de prêtres inquisiteurs qualifiés et formés dans l'art de l'absolution. Les acolytes peuvent ainsi recevoir le pardon pour la mort des innocents et les hérésies restées impunies durant leurs opérations clandestines. Des rites funéraires préliminaires permettent également à ceux qui sont sur le point de se lancer dans des missions où ils risquent une mort quasi certaine de recevoir l'onction de la grâce de l'Empereur. Les prêtres inquisiteurs constituent également un élément vital lors du rituel de l'Exterminatus car ce sont eux qui soulagent l'âme de celui qui applique la sanction du poids que lui impose le meurtre d'un monde.

Le conclave Calixis possède un petit nombre, tenu secret, de saints impériaux désignés et vénérés de manière très discrète par des prêtres de l'Ecclésiarchie aveugles et muets. Les acolytes implorent souvent ces saints d'intercéder en leur nom et de porter leurs prières et confessions aux pieds de l'Empereur en personne. Il leur arrive également de prêter serment ou de jurer en leur nom, particulièrement lorsqu'ils sont en difficulté.

Saint Uthur le cataplaste

Également appelé « Uthur l'infortuné » ou « le calamiteux », on dit que saint Uthur est celui qui prend en charge les malheurs et les souffrances des autres. Beaucoup d'acolytes soutiennent qu'il était autrefois l'un d'entre eux, contre la version officielle qui veut qu'il ait été un prêtre inquisiteur. On l'invoque généralement pour se protéger des blessures. Selon la tradition, si un individu hurle son nom suffisamment fort avant d'examiner une blessure, le saint peut se laisser convaincre de prendre sur lui une partie de la blessure. Ses adeptes brûlent des bandages en son honneur ou enduisent des statuettes à son effigie de baume medicae. On représente habituellement saint Uthur sous l'aspect d'un homme d'âge moyen, pleurant et tenant dans une main une balance déréglée et dans l'autre un paratonnerre. Selon la tradition, les images d'Uthur portent toujours quatre-vingt-dix-neuf blessures, chacune causée par une calamité différente. Les statuaires mettent un point d'honneur à faire en sorte qu'il n'y ait pas deux effigies de saint Uthur identiques.

Saint Castor le secourable

Il est celui qui fait disparaître les obstacles et le saint patron de la vérité. Selon le mythe, ce missionnaire fut soumis à toutes sortes de châtiments publics déshonorants sur le monde féodal de Maccabeus Quintus, parmi lesquels cinq tentatives de décapitation qui échouèrent toutes jusqu'à ce que le saint fasse remarquer à ses bourreaux une erreur dans le montage du mécanisme de la guillotine. Suivant la légende de sa béatification, la population de Maccabeus Quintus fut si impressionnée par sa piété qu'elle se souleva en faveur du Credo impérial et renversa son gouvernement pour la plus grande joie de tous. Les acolytes en appellent à saint Castor pour qu'il les assiste dans leurs interrogatoires, qu'il considère leurs enquêtes d'un œil bienveillant et inspire des réponses rapides à l'esprit des chercheurs.

Saint Aret le léthéiste

Saint Aret est un martyr. En réalité, les circonstances de sa mort et son véritable nom ont été perdus au fil des siècles. Du temps de sa persécution, il semble que sa mort miraculeuse ait incontestablement été, de l'avis général, l'un des plus spectaculaires exemples de martyre

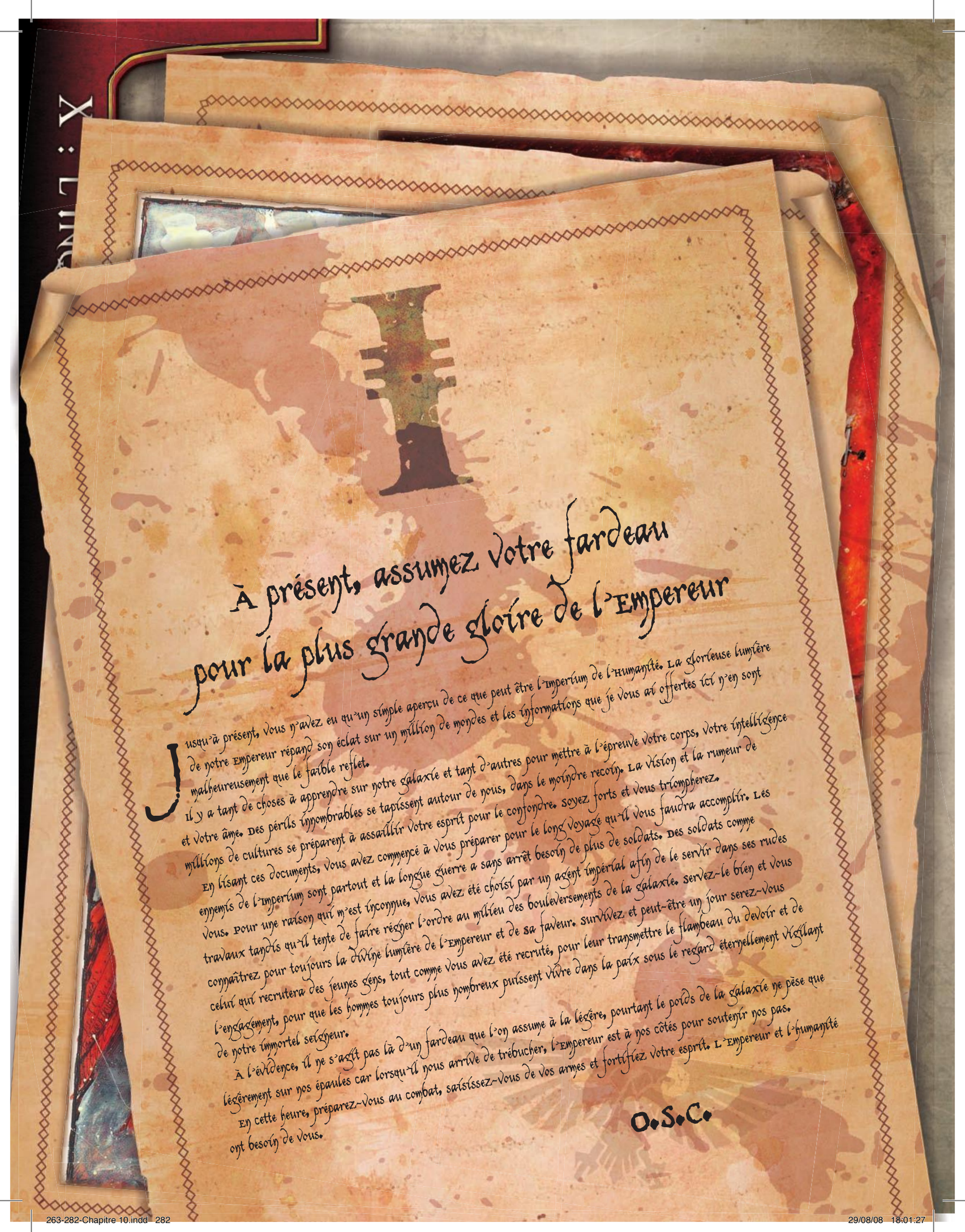
263-282-Chapitre 10.indd 280 29/08/08 18:01:01

que l'on n'ait jamais vu. Toutefois, il semblerait que sa légende ait été oubliée au cours des siècles qui ont séparé le moment où sa béatification a été demandée et le moment où elle lui a finalement été accordée. Lorsque les scribes du conclave Calixis fouillèrent leurs archives, ils découvrirent que le seul livre qui relatait ses exploits avait été endommagé ; son nom était à moitié effacé et le récit de ses hauts faits avait été rongé par la moisissure. Après bien des discussions, on décida que saint Aret serait le gardien de ce qui doit disparaître des mémoires. Ses sanctuaires sont des cabinets d'archives envahis de poussière où sont abandonnés les parchemins interdits et où sont déposées les données pour y moisir et disparaître. Les statues de saint Aret sont généralement pourvues de grandes oreilles dans lesquelles les acolytes peuvent murmurer leurs craintes, leurs forfaits et leurs souvenirs pour que le saint emporte ces réminiscences et qu'elles ne les troublent plus.

La mort

À leur mort, les acolytes et les inquisiteurs du conclave Calixis sont honorés d'une manière que bien des citoyens de l'Imperium ne pourront jamais espérer connaître. Lorsqu'il meurt en service commandé, le nom du défunt est transmis aux savants greffiers du conclave. Les membres de cette antique caste de lexicographes enregistrent les noms des disparus dans d'énormes grimoires reliés de cuir grinçant et frottés d'huiles de préservation. Les crânes des serviteurs particulièrement honorables sont broyés dans un mortier funéraire et la poudre obtenue est utilisée pour fixer l'encre sur le vélin. Une fois remplis (ce qui arrive malheureusement très souvent), ces grimoires sont recouverts d'or et scellés de plomb puis les grands registres dorés sont expédiés vers Terra pour être ensevelis dans de vastes mausolées souterrains où ils reposent pour l'éternité, aux côtés de l'Empereur Lui-même. Cette pratique est connue sous le nom « d'inscription » et de nombreux acolytes ont coutume de dire que l'un de leurs camarades morts a été « inscrit » ou « s'est fait dorer ».

263-282-Chapitre 10.indd 281 29/08/08 18:01:08



I

À présent, assumez votre fardeau pour la plus grande gloire de l'Empereur

Jusqu'à présent, vous n'avez eu qu'un simple aperçu de ce que peut être l'Imperium de l'Humanité. La glorieuse lumière de notre Empereur répand son éclat sur un million de mondes et les informations que je vous ai offertes ici n'en sont malheureusement que le faible reflet.

Il y a tant de choses à apprendre sur notre galaxie et tant d'autres pour mettre à l'épreuve votre corps, votre intelligence et votre âme. Des périls innombrables se tapissent autour de nous, dans le moindre recoin. La vision et la rumeur de millions de cultures se préparent à assaillir votre esprit pour le confondre. Soyez forts et vous triompherez.

En lisant ces documents, vous avez commencé à vous préparer pour le long voyage qu'il vous faudra accomplir. Les ennemis de l'Imperium sont partout et la longue guerre a sans arrêt besoin de plus de soldats. Des soldats comme vous. Pour une raison qui m'est inconnue, vous avez été choisi par un agent impérial afin de le servir dans ses rudes travaux tandis qu'il tente de faire régner l'ordre au milieu des bouleversements de la galaxie. Servez-le bien et vous connaîtrez pour toujours la divine lumière de l'Empereur et de sa faveur. Survivez et peut-être un jour serez-vous celui qui recrutera des jeunes gens, tout comme vous avez été recruté, pour leur transmettre le flambeau du devoir et de l'engagement, pour que les hommes toujours plus nombreux puissent vivre dans la paix sous le regard éternellement vigilant de notre immortel seigneur.

À l'évidence, il ne s'agit pas là d'un fardeau que l'on assume à la légère, pourtant le poids de la galaxie ne pèse que légèrement sur nos épaules car lorsqu'il nous arrive de trébucher, l'Empereur est à nos côtés pour soutenir nos pas. En cette heure, préparez-vous au combat, saisissez-vous de vos armes et fortifiez votre esprit. L'Empereur et l'humanité ont besoin de vous.

O.S.C.

XI

Le Secteur Calixis

Présentation

•

Scintilla

•

Iocanthus

•

Sepheris Secundus

•

Le Miséricorde

•

Les puissances du secteur Calixis

•

Le conclave Calixis

•

La cabale tyranienne

•

Komus, l'astre Tyran

•

Autres planètes du secteur

283-326-Chapitre 11.indd 283 29/08/08 15:04:45

Chapitre XI : Le secteur Calixis

« C'est un endroit de mauvais augure, monseigneur. Maudit, à ce que l'on dit… une pépinière de sorcières et la source de toutes sortes d'infamies. Un calice de corruption, hanté par un soleil mort. Selon certains, ce ne serait qu'une question de temps avant que les étoiles ne s'alignent et que la région tout entière ne soit ravagée par les démons. Évidemment, on raconte ce genre de fariboles au sujet de bien des endroits… mais dans ce cas, maître, le Tarot nous indique que la chose est vraie. »

– Harpious Mundis, adepte devin

Le secteur Calixis est situé dans le segmentum Obscurus, à la lisière nord de la galaxie connue, et fait partie des immenses territoires conquis il y a plus d'un millénaire par le seigneur militant Angevin, un légendaire héros impérial. Son premier gouverneur fut un certain Drusus, l'un des généraux les plus capables de l'état-major d'Angevin, aujourd'hui révéré en tant que saint impérial.

Ce territoire représente un point vulnérable pour l'Imperium, éloigné comme il l'est des armées fortes de millions de soldats et des puissantes flottes de guerre qui protègent ses mondes les plus anciens et les plus importants et qui défendent ses territoires frontaliers déchirés par la guerre. De plus, la destinée du secteur Calixis est entachée de sombres prophéties et il est hanté par la présence d'une entité maléfique aux desseins inexplicables. À l'intérieur de ses frontières marquées par de sinistres présages, d'innombrables menaces s'agitent et mettent à rude épreuve les capacités de tous les serviteurs de l'Imperium. Il faudrait l'intervention d'individus vraiment extraordinaires pour le sauver et l'empêcher de sombrer dans les ténèbres d'un futur fait de corruption et de souffrances.

Présentation

Le secteur Calixis comprend un grand nombre de mondes importants à la population très dense mais il est fort éloigné du cœur de l'Imperium et, comme c'est le cas pour bien des domaines impériaux, il doit trouver seul les moyens de se défendre et de subsister. Comme tous les territoires de l'Imperium, il est en permanence sous la menace des principaux périls que doit affronter l'humanité : la guerre, la mutation, les activités des xenos, les manifestations du Chaos et ainsi de suite. Pourtant, un danger très particulier se dissimule quelque part dans les replis du secteur Calixis,

Marius Hax, gouverneur du secteur

Sa seigneurie Hax (dont le titre officiel correct est « seigneur du secteur » ou « seigneur calixis ») descend d'une très ancienne famille d'origine terrane, une lignée dont les membres sont tous élevés pour l'exercice du pouvoir dans le bastion originel de la culture impériale, le segmentum solar. Voilà plus de cent cinquante ans qu'il a été nommé au poste de gouverneur du secteur calixis par les Hauts seigneurs de l'Adeptus Terra et il dirige les planètes qui sont sous sa responsabilité d'une poigne très ferme. Le seigneur calixis est un homme d'une grande solennité, d'une immense dignité, une sombre présence intimidante au cœur du palais de la Lumière de scintilla. Il apparaît rarement en public et les audiences personnelles qu'il accorde sont plus rares encore. Le zèle qu'il met à accomplir son devoir jusque dans ses moindres détails est devenu légendaire : on dit qu'il dort seulement quatre heures par nuit et étudie personnellement tous les rapports économiques et fiscaux journaliers. Dans le secteur, sa réputation est celle d'un être glacial et austère. Il est souvent brocardé dans le peuple pour sa rigueur tatillonne et sa manie de l'administration, mais également terriblement craint car on le considère comme un personnage autoritaire et implacable. Cette image largement répandue passe pourtant totalement à côté d'une vérité essentielle : Hax est un homme juste, rigoureusement équitable et totalement dévoué aux principes de la loi et de l'ordre. Ceux qui le rencontrent en personne se trouvent face à un homme de haute stature, aux traits comme sculptés dans le granit, vêtu de robes sombres d'une extrême simplicité, dépourvues de tous les ornements habituels de l'aristocratie. Il est âgé de plus de deux cents années scintillaïennes, mais grâce à l'usage modéré de traitements rajeunissants, il a conservé l'apparence d'un robuste quinquagénaire. Hax n'est certainement pas un individu à traiter à la légère ou à sous-estimer.

Le seigneur du secteur n'est pas motivé par l'idée du droit divin de l'imperium mais plutôt par la conviction que l'ordre et l'obéissance sont absolument nécessaires pour assurer la survie de l'espèce humaine. Hax ne s'inquiète guère des événements qui peuvent se dérouler sur une planète ou une autre et montre même un certain dédain pour ceux qui se produisent sur scintilla elle-même (dont il est théoriquement le gouverneur planétaire en titre). Il ne saurait se laisser distraire de ses devoirs par le destin de quelques millions de citoyens disséminés çà et là. Il s'intéresse beaucoup plus à la situation du secteur dans son ensemble, au prélèvement des dîmes appropriées, à la surveillance des psykers et des groupuscules de rebelles (Hax déteste encore plus les rebelles que les autres renégats, y compris les sorciers et les cultistes) et au maintien de l'éclatante majesté de l'Imperium.

Hax est entouré d'une cour considérable composée de représentants et de conseillers issus d'organisations et de mondes du secteur tout entier. Il sait apprécier les conseillers avisés et il est toujours disposé à les écouter, tant qu'ils ne dépassent pas les bornes en contrariant sa philosophie personnelle. Hax dispose des pouvoirs nécessaires pour réclamer une assistance militaire auprès du gouverneur du segmentum, installé sur la lointaine Opra Mundi, mais il a horreur d'y être obligé. Le secteur calixis est son domaine et il estime que sa présence et les actions de ses adeptes doivent suffire à frapper la population de crainte et d'admiration et ainsi assurer sa soumission.

Utiliser le secteur Calixis en jeu

Ce chapitre vous présente un certain nombre de mondes et d'organisations appartenant au secteur Calixis. Ces informations ont été incluses dans Dark Heresy pour de nombreuses raisons. Pour commencer, ce chapitre est suffisamment riche en détails pour qu'un MJ puisse organiser une campagne sans se voir contraint d'inventer à lui tout seul un secteur entier avec toutes ses planètes. Il peut ainsi se concentrer sur les aventures de ses joueurs, sans inquiétude pour le décor ou l'atmosphère. De plus, vous trouverez ici un aperçu des planètes, de la population et de l'organisation de l'Imperium, pour les MJ qui ne sont pas particulièrement bien familiarisés avec le monde du 41e millénaire. Quant aux joueurs et aux MJ qui possèdent une parfaite connaissance de l'univers de Warhammer 40,000, ils découvriront eux aussi des informations qu'ils n'ont jamais rencontrées ailleurs. Et, peut-être plus important encore, ce chapitre présente certains des thèmes autour desquels s'articule Dark Heresy : la corruption, l'ambiguïté morale, le pouvoir et le secret. En plus de toutes les informations que vous trouverez dans ce livre, connectez-vous sur www.dark-heresy.fr, le site officiel de Dark Heresy.

Dans l'univers qui vous est présenté ici, les joueurs endossent le rôle d'acolytes au service de l'un des inquisiteurs du conclave calixien. Les planètes sont décrites de manière à offrir de nombreuses possibilités d'aventures intéressantes pour des personnages appartenant à l'Inquisition, en commençant par de possibles investigations au sein de nobles maisons de Scintilla jusqu'à la traque d'immondes cultes de mutants dans les puits de mines les plus obscurs de Sepheris Secundus. Les décors sont très variés, depuis les imposantes tours des ruches où s'agitent des milliards de citoyens jusqu'aux petites communautés de hardis pionniers que l'on trouve sur Iocanthus. Les populations de ces planètes sont encore plus bigarrées : des aristocrates d'une richesse stupéfiante y côtoient des adeptes pleins de ferveur, des racailles des gangs de la sous-ruche et des cultistes fous y croisent d'impitoyables seigneurs de guerre, les prêcheurs véhéments, les mutants opprimés ou les pieux citoyens vivant dans une bienheureuse ignorance se mêlent à d'innombrables autres individus. Chacun d'eux peut être utilisé par le MJ comme ennemi ou comme allié pour ses acolytes. Vous trouverez la description détaillée d'un certain nombre de protagonistes importants dans ce chapitre.

Néanmoins, rien n'est gravé dans le marbre dans le secteur Calixis. Le MJ doit se sentir libre de l'utiliser tel quel pour y mettre en scène ses scénarios, de le modifier pour l'adapter à la campagne qu'il a en tête ou même de prélever les éléments qui lui plaisent le mieux pour les transposer dans une autre région de la galaxie.

une menace mystérieuse qui, selon une prophétie, sera la cause de son anéantissement, et c'est cela qui a attiré l'attention de l'Inquisition sur cet ensemble de mondes. Cette énigmatique menace, l'Hereticus Tenebræ ou l'astre Tyran, comme on l'appelle également, est une dangereuse énigme dont les forces de l'Inquisition souhaitent ardemment découvrir la clé pour la désamorcer avant qu'il ne soit trop tard.

Le secteur Calixis est situé en bordure d'un bras spiral de la galaxie. Sur sa frontière avant, dans le sens de rotation galactique, il est mitoyen du secteur Scarus. Sur sa frontière arrière, il touche aux dangereux territoires du Grand nuage de Fydae. Sur sa frontière interne, orientée en direction du cœur de la galaxie, son voisin immédiat est le secteur Ixaniad. Enfin, sa frontière externe, tournée vers l'espace intergalactique, longe les territoires contestés des étoiles du Halo, une zone sans lois ni régulations.

Le monde-ruche de Scintilla est situé dans le quadrant de Golgenna, c'est le monde-capitale du secteur Calixis. Avec Sepheris Secundus, un infernal monde minier, et Iocanthus, une planète déchirée par la guerre, elle forme le triumvirat des planètes indispensables à la survie du secteur. Officiellement, l'homme le plus puissant du secteur Calixis est Marius Hax, le gouverneur du secteur qui le dirige au nom de l'Adeptus Terra depuis le palais de la Lumière, sur Scintilla. Toutefois, c'est le conclave Calixis, dirigé par le seigneur inquisiteur Caidin, qui détient l'autorité ultime dans le secteur, comme une ombre toute-puissante et clandestine dissimulée derrière les emblèmes et les figures de proue du pouvoir. Dans le secteur, nul ne peut aller à l'encontre des édits de l'Inquisition. Les autres serviteurs importants de l'Imperium dans le secteur sont : le seigneur inquisiteur Zerbe, de la cabale tyranienne, le cardinal Ignato, de l'Adeptus Ministorum, le haut marshal Goreman, de l'Adeptus Arbites, le maître astropathe Xiao et la chanoinesse Goneril, de l'Adeptus Sororitas. Par ailleurs, les grandes maisons, formées par les corporations et les familles aristocratiques qui sont représentées dans tout le secteur, rivalisent de puissance avec les Adepta. Même les maisons nobles mineures, dont l'influence se limite à une seule planète, exercent un très grand pouvoir sur le citoyen ordinaire.

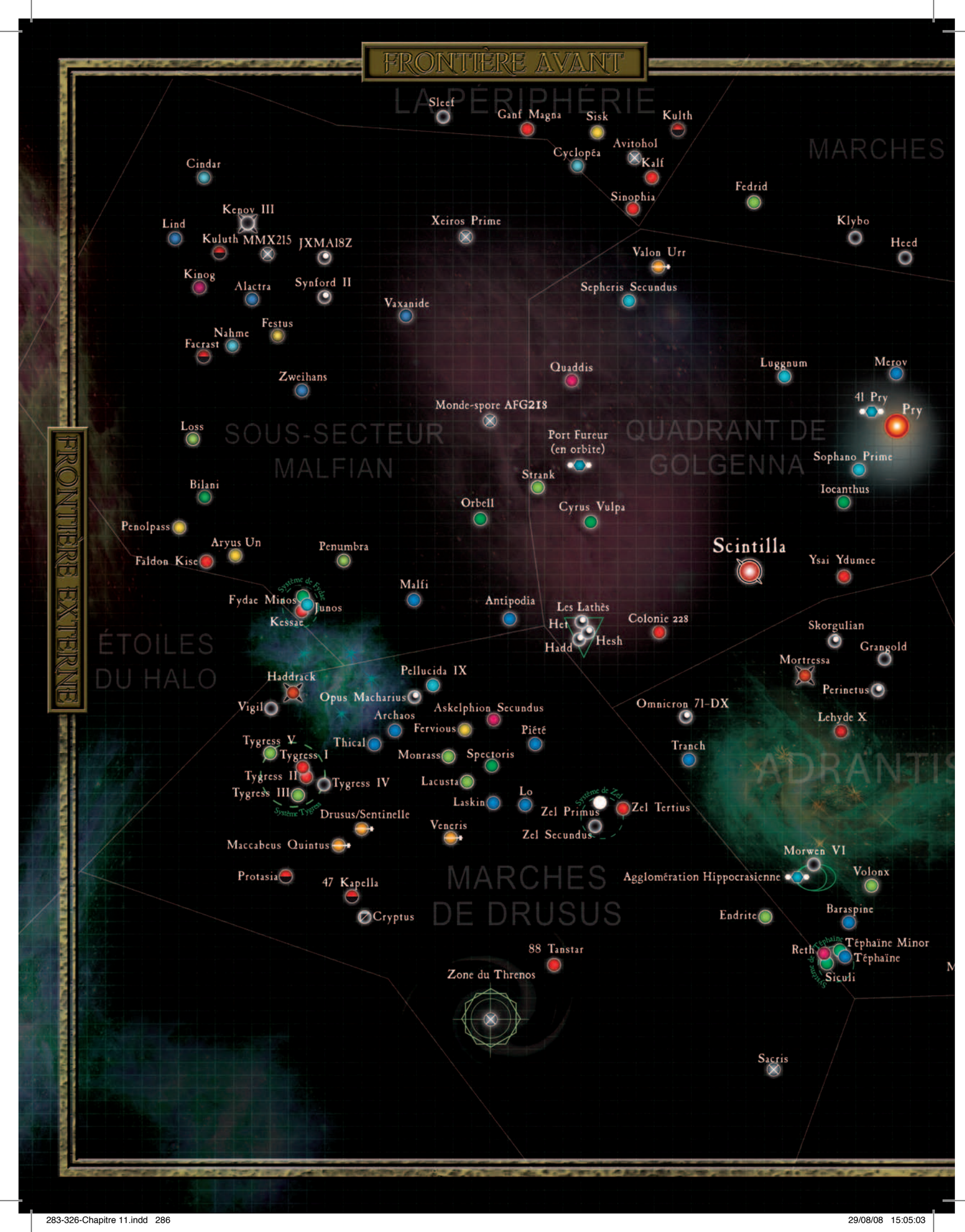
L'Hereticus Tenebræ

Le secteur Calixis est la proie de nombreuses menaces mais en règle générale aucune n'est aussi apparente que le serait une invasion de maraudeurs xenos ou une rébellion généralisée. La plus troublante de toutes est peut-être la prophétie qui évoque l'astre Tyran, une épouvantable apparition annonciatrice de ruine et de désolation, un soleil spectral qui consume toute lumière, tout espoir et déclenche la folie. Cette prophétie est connue sous le nom d'Hereticus Tenebræ (« la noire doctrine » ou « l'hérésie de l'ombre ») par les inquisiteurs du secteur Calixis. Les nouvelles des conflits, de la destruction et des cataclysmes psychiques qui accompagnent les apparitions du soleil noir sont très souvent étouffées afin d'éviter que la peur et les désordres ne s'emparent de planètes entières.

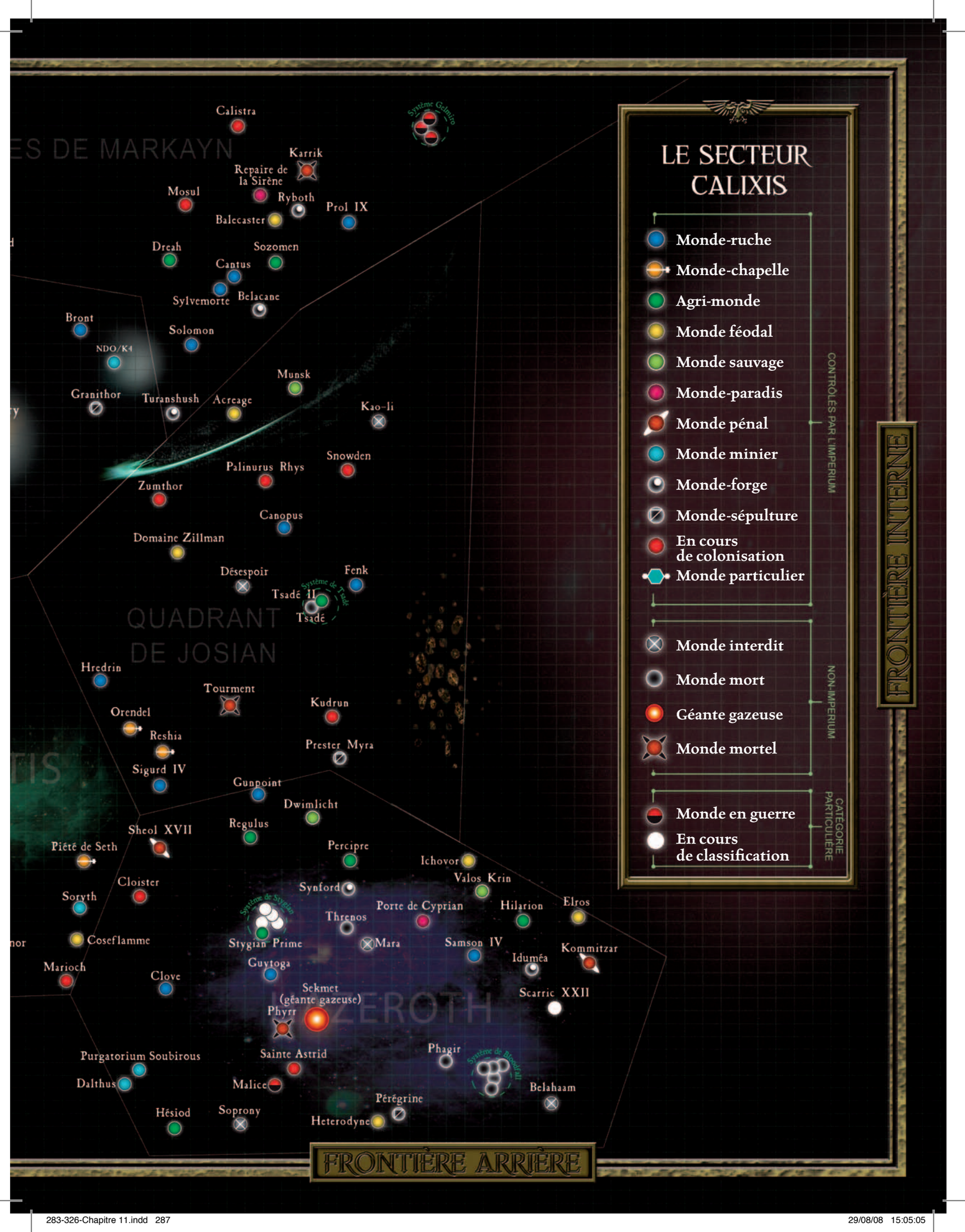
L'ombre menaçante de l'astre Tyran s'étend sur tout le secteur Calixis et aucun recoin de l'espace ne semble être à l'abri de sa sinistre influence. Les cultes et les groupuscules séditieux infestent les sous-ruches et la corruption morale ronge les soubassements de la noblesse, qui détient l'essentiel du pouvoir sur les planètes du secteur. Les antagonismes fermentent entre Adepta et grandes familles aristocratiques dont le lignage remonte aux époques précédant les conquêtes d'Angevin. Le secteur Calixis foisonne de mystères, car il est évident que cette région de l'espace fut occupée dans le passé et par plus d'une civilisation depuis longtemps éteinte. En effet, les précédents habitants de cette province de la galaxie l'ont marquée de manière indélébile. Assurément, de nombreux inquisiteurs du conclave Calixis espèrent du fond du cœur que le soleil spectral n'est rien de plus qu'un simple vestige d'une civilisation xenos depuis longtemps retournée à la poussière, car les implications des autres réponses possibles au mystère de sa présence sont à peine imaginables.

Pour en savoir plus au sujet de l'Hereticus Tenebræ, reportez-vous à **Komus, l'astre Tyran**, **page 317**.

283-326-Chapitre 11.indd 285 29/08/08 15:05:01



283-326-Chapitre 11.indd 286 29/08/08 15:05:03



283-326-Chapitre 11.indd 287 29/08/08 15:05:05

Scintilla

Population : 25 milliards
Dîme impériale : Exactus Extremis
Géographie : climat tempéré avec de vastes déserts équatoriaux. Trois continents principaux : au sud, une calotte polaire montagneuse et volcanique ; au centre, une bande équatoriale couverte de jungles et de déserts (ruche Tarsus, ruche Tenebra [ruche morte]) ; au nord, un bloc continental tempéré (ruche Sibellus, Ambulon, Gunmetal City). Le reste de la planète est recouvert d'océans (pollution extrême, ressources marines sévèrement diminuées). Deux lunes (Sothus et Lachesis). Docks en orbite géostationnaire au-dessus de la ruche Tarsus.
Gouvernement : Adeptus Terra
Gouverneur planétaire : gouverneur de secteur Marius Hax
Présence des Adepta : Adeptus Terra, Administratum (détachement consulaire de la Main d'Or), Adeptus Ministorum, Adeptus Astra Telepathica (chœur astropathique à la ruche Sibellus), Adeptus Arbites, ordos de l'Officio du grand conseil du conclave Calixis (palais du quartier général à la ruche Sibellus).
Présence militaire : armée du Protectorat scintillien (troupes de première et moyenne catégories, basées à la ruche Tarsus).
Commerce : Scintilla est un acteur majeur dans le domaine de l'exportation de biens manufacturés, parmi lesquels les pièces détachées de réacteurs spatiaux et l'armement. La planète est également une source de main-d'œuvre importante : ses nombreuses forces de défense planétaires (FDP) ainsi que la vaste population de ses sous-ruches constituent un excellent vivier de recrutement pour la Garde Impériale. Incapable de subvenir seule à ses propres besoins, Scintilla dépend d'importations massives de nourriture en provenance des agri-mondes du secteur Calixis.

PRÉSENTATION

Scintilla est le monde-capitale du secteur Calixis. C'est une plaque tournante du commerce impérial et elle possède la plus importante population planétaire de tout le territoire. La planète est dominée par (certains disent « divisée entre ») deux immenses cités-ruches, la ruche Sibellus et la ruche Tarsus, dans lesquelles se presse la plus grande partie de sa population laborieuse. Néanmoins, la domination de ces deux grandes ruches n'empêche pas leurs communautés « filles » d'Ambulon et de Gunmetal City de contribuer de manière significative à l'économie de la planète. Scintilla est un monde de splendeurs où les riches et les puissants rivalisent impitoyablement. Les spectacles de la plus extravagante magnificence y sont très courants, depuis les étourdissantes modes vestimentaires de la noblesse jusqu'aux grandioses perspectives que procure la vision des ruches montant à l'assaut du ciel. Ses monuments, comme le palais de la Lumière ou la cathédrale de l'Illumination, sont célèbres dans tout le secteur Calixis.

Scintilla est également un monde de corruption. La décadence morale ronge les bases des nobles maisons dont leurs membres, abusés par leur propre richesse et leur statut social, se bercent souvent de dangereuses illusions. Dans le milieu très élitiste des grandes familles, la corruption liée au pouvoir et aux privilèges est profondément enracinée. Les maisons aristocratiques se considèrent fréquemment comme étant au-dessus ou en dehors de la législation impériale (elles ont parfois raison) et leur influence est immense. Les nobles ont une attitude terriblement cynique envers la populace : il n'est pas inhabituel de voir des nobles dégénérés et amateurs d'émotions fortes se distraire en organisant des chasses à l'homme. À l'autre bout de l'échelle sociale, les sous-ruches pullulent de mutants, de hors-la-loi et de gangs ultraviolents ainsi que de fanatiques psychopathes, adeptes de la rédemption. Prise au piège entre les hauteurs des spires aristocratiques et la putréfaction des sous-ruches, la population des niveaux intermédiaires mène une existence de labeur incessant, une vie ingrate dans laquelle l'ignorance est une vertu et la mort la seule récompense d'une vie faite de servitude aussi loyale que fastidieuse, tout entière consacrée à satisfaire aux exigences exorbitantes des dîmes réclamées par l'Administratum au gouvernement de Scintilla. Il en est ainsi depuis l'époque d'Angevin et les diverses corruptions qui affectent Scintilla se sont infiltrées si profondément au cœur de sa société qu'elles en sont devenues invisibles à l'œil nu, même pour ceux qui en sont frappés.

Les monuments les plus impressionnants de Scintilla sont ses deux ruches : des cités démesurées, constituées d'innombrables niveaux et montant à des hauteurs vertigineuses, qui abritent des milliards de citoyens. Ces deux cités-ruches sont pratiquement indépendantes et sont gérées par des conseils de nobles issus des grandes familles de leurs spires. La plus grande partie de leur population se compose de ruchards des niveaux moyens, qui constituent la classe laborieuse sans laquelle les manufactoria et les maisons marchandes ne

283-326-Chapitre 11.indd 288 29/08/08 15:05:11

pourraient fonctionner. Presque tous les habitants des niveaux moyens sont liés, soit par des liens de servage soit par contrat, à des nobles appartenant aux grandes familles sectorielles ou à la petite noblesse de Scintilla. Les basses-ruches sont les secteurs les plus pauvres et les plus mal entretenus de ces cités ; ce sont des endroits pollués, où le crime s'épanouit, où la vie ne vaut pas cher et où les membres de gangs aux mœurs sauvages se disputent la suprématie avant de connaître une mort aussi brutale qu'inévitable. Cependant, tant que la violence ne déborde pas sur la moyenne-ruche, les autorités sont ravies de laisser les truands s'entretuer dans le cloaque de la sous-ruche.

Bien que l'on compare souvent les deux grandes ruches de Scintilla en termes de pouvoir et d'influence, aucun esprit rationnel ne saurait nier la domination évidente de la ruche Sibellus. Géographiquement parlant, c'est la plus vaste et la population s'y réfère souvent en l'appelant « la capitale » ou « la ruche souveraine » ; elle abrite à la fois le siège du pouvoir politique et administratif et se trouve au centre de la puissance manufacturière de la planète. La ruche Tarsus joue en quelque sorte le rôle d'une sombre et mystérieuse jumelle que les Sibelliens désignent communément sous le nom de « l'autre cité ». Tarsus est une ruche à vocation marchande ; elle contrôle tous les échanges commerciaux extraplanétaires. Aucune des deux cités ne pourrait fonctionner sans l'autre, c'est une réalité qui se reflète dans de nombreux proverbes et mythes scintilliens. D'autre part, les deux grandes ruches refusent toutes deux d'admettre ouvertement l'importance grandissante de leurs communautés « filles », Ambulon et Gunmetal City, qui exercent pourtant chacune de leur côté une considérable influence.

La loi et l'ordre

Sur Scintilla, le maintien de l'ordre dépend du Magistratum qui contrôle la force de police planétaire. Dans les hautes-ruches, les longs pardessus vert sombre des officiers du Magistratum sont une vision familière ; on les voit fréquemment patrouiller dans les rues et enquêter sur tous les délits, du plus insignifiant au plus impardonnable. Dans les niveaux intermédiaires, ils s'occupent essentiellement des crimes les plus sérieux ou les plus violents et se montrent incapables ou peu désireux de se charger de la délinquance ordinaire. Dans les sous-ruches, ils sont presque complètement absents. La valeur des hommes du Magistratum, comme celle de leurs procédures, varie énormément selon l'altitude du niveau de la ruche où ils opèrent, les financements et le soutien qu'ils reçoivent de la part des nobles membres du conseil de gouvernement et l'environnement dans lequel ils doivent travailler. Il est indéniable qu'une victime aristocratique a toujours plus de facilité à obtenir que le Magistratum enquête sur un crime et qu'un malfaiteur de la moyenne-ruche court toujours plus de risques de se faire arrêter que n'importe quel autre malandrin. L'Adeptus Arbites maintient une force importante sur Scintilla mais préfère laisser la gestion de la police ordinaire au Magistratum pour se concentrer sur la sédition, les trafics susceptibles d'affecter la dîme et certaines activités de cultistes ou de psykers ; ses forces paramilitaires interviennent également dans la répression des émeutes les plus importantes. La plupart des citoyens ordinaires ne voient jamais un officier de l'Arbites, excepté lorsqu'ils se retrouvent du mauvais côté d'un bouclier antiémeute. Les hommes de l'Arbites et du Magistratum se détestent cordialement et ne sont guère enclins à collaborer, à part lorsque les circonstances sont si graves qu'ils ne peuvent faire autrement.

Sur Scintilla, la législation peut varier d'une région à l'autre, mais il existe deux constantes : le duel judiciaire et le duel d'honneur. Ce sont des pratiques légales et les duels judiciaires sont particulièrement courants lorsque des membres de la noblesse des ruches sont impliqués. Ces duels judiciaires, au cours desquels l'accusateur et le défendeur doivent s'affronter afin de déterminer lequel des deux a raison, sont régis par des conditions liées à la nature de l'infraction. Les affaires de meurtre et les crimes les plus violents se règlent par un duel à mort, tandis que certains délits imposent des restrictions sur la nature de l'arme à utiliser ou des conditions parfois étranges pour que le verdict soit prononcé (par exemple la victoire au premier sang ou à l'ablation d'un membre). Chacune des parties est autorisée à faire intervenir un champion qui combat en son nom et c'est ainsi qu'un habile combattant peut trouver des emplois lucratifs, quoique périlleux, dans les Lices Rouges gérées par le Magistratum. Il est inutile de préciser que les bons champions se paient au prix fort et que les meilleurs sont au service des nobles maisons des spires. De la même manière, les duels d'honneur sont autorisés sur Scintilla et font partie de la culture des ruches et d'ailleurs. Le Magistratum n'intervient pas dans ce genre de circonstances et le fait de tuer son adversaire n'est pas considéré comme un meurtre. Il est donc tout à fait envisageable d'éliminer un ennemi en invoquant le prétexte d'une affaire d'honneur entre celui-ci et un opposant qui se trouve par hasard être un expert de la forme de combat requise pour le duel en question.

283-326-Chapitre 11.indd 289 29/08/08 15:05:18

283-326-Chapitre 11.indd 290 29/08/08 15:05:23

LA RUCHE SIBELLUS

C'est la plus ancienne cité de Scintilla et sa fondation est presque certainement antérieure aux invasions d'Angevin. Sa silhouette colossale, large de huit mille kilomètres, domine les plaines côtières et les basses terres du bloc continental nord. Là où son énorme flanc étagé en une multitude de terrasses touche à la côte elle-même (formant une ceinture de cinq cents kilomètres de long), il se déverse par-dessus les falaises de granit noir comme une succession d'énormes corniches glaciaires. La population de Sibellus est deux fois plus importante que celle de Tarsus, sa « jumelle ».

Comme la quasi-totalité des ruches impériales, Sibellus se compose d'un extraordinaire amoncellement d'éléments architecturaux hétéroclites. D'innombrables générations y ont ajouté leurs propres embellissements en couvrant toutes les surfaces disponibles de gargouilles, de fresques, de colonnades et de mosaïques. La haute-spire de la ruche est un étincelant assemblage de merveilles, tandis que la moyenne-ruche et même la sous-ruche sont parsemées d'antiques statues tombées de leurs piédestaux et d'anciens temples, autrefois consacrés à la richesse et au pouvoir, et aujourd'hui en ruines. Les habitants des niveaux intermédiaires vivent dans des logements délabrés bâtis à l'intérieur des carcasses vides de grandes demeures ou de vastes basiliques. Tous les jours, ils s'acheminent péniblement vers leur dur labeur en longeant d'imposantes avenues bordées de statues abattues. Les résidents de la sous-ruche, eux, habitent des tanières creusées dans les yeux de gigantesques têtes de pierre ou des masures agglutinées autour des fûts brisés des colonnes de temples en ruines.

C'est le long des reliefs déchiquetés de la côte océanique que le panorama de la ruche est le plus spectaculaire. La ruche se déploie, on peut même dire qu'elle cascade, par-dessus d'immenses falaises de granit noir férocement cinglées par les tempêtes à la mauvaise saison. Le palais de la Lumière, qui constitue une cité à lui seul, se dresse sur une monumentale colonne rocheuse qui surgit de l'océan, à quelques encablures de la côte. Il est relié à la cité-ruche par un unique pont de pierre cyclopéen employé lors des cérémonies, ainsi que par une multitude de ponts de cordes et une flottille de petites embarcations qui transportent les visiteurs à l'estomac solide sur les eaux tourmentées et parsemées de débris du bras de mer. Des centaines d'ascenseurs plus ou moins vétustes montent à l'assaut des falaises et de la colonne de pierre qui supporte le palais, et l'on peut apercevoir les cahutes des passeurs et des pêcheurs, accrochées à la façade rocheuse comme des berniques. La masse de la ruche Sibellus surplombe les falaises environnantes, s'élevant à une altitude plusieurs fois supérieure à celle des falaises et jetant une ombre permanente sur les eaux et les promontoires environnants.

La société sibellienne

Sibellus est l'épicentre du pouvoir sur Scintilla, c'est la raison pour laquelle chacune des nobles maisons de la planète s'efforce d'acquérir son propre domaine dans la spire de la ruche. Ces domaines présentent une étourdissante variété de styles architecturaux qui vont de la sévère forteresse à la résidence d'agrément toute scintillante de dorures. La spire évolue constamment, de nouvelles demeures sont édifiées sur les vestiges des anciennes et les grandes familles sont perpétuellement obligées d'embellir leurs demeures respectives afin de ne pas se laisser dépasser par les voisins.

À Sibellus, les ancêtres comptent plus que tout. Le prestige dont jouit une famille lui vient avant tout du nombre de générations dont elle peut se prévaloir ; ainsi, même les demeures les plus récentes sont conçues pour ressembler à de respectables bastions de la tradition. Les nobles de Sibellus se livrent à une compétition effrénée. Afin de démontrer leur supériorité, ils font étalage de la magnificence de leurs domaines et collectionnent également les antiquités ; il s'agit parfois d'artefacts ramenés des déserts et des jungles de Scintilla ou encore d'œuvres d'art importées de l'autre bout de l'Imperium. La plupart des grandes maisons possèdent une galerie ou un musée défendu par des systèmes de sécurité hautement sophistiqués, qui renferme parfois des objets illégaux d'une valeur inestimable, des artefacts xenos, par exemple, ou même de dangereux textes interdits.

Les voies de circulation de la haute-spire sont encombrées en permanence. Les tenues vestimentaires des aristocrates sont généralement spectaculaires, totalement malcommodes et les modes évoluent sans arrêt. Tous ces nobles individus déambulent dans les avenues, escortés d'imposantes suites de serviteurs dont la principale fonction est d'avoir l'air impressionnant. Les rues sont très sûres, grâce aux nombreuses armées privées qui protègent les domaines et aux efforts que fait le Magistratum pour qu'il y ait toujours suffisamment de factionnaires aux postes de contrôle qui régulent les entrées et les sorties de la haute-ruche. Dans ces beaux quartiers, les violences sont rares, si l'on excepte les duels judiciaires et les duels d'honneur. Le délit qui préoccupe le plus les nobles est sans doute le cambriolage, en raison de l'importance qu'ils accordent à leurs collections d'œuvres d'art et de reliques. Le folklore de Sibellus abonde en histoires de monte-en-l'air aux talents incroyables ; bon nombre de ces histoires sont exactes car les demeures de la haute-ruche recèlent une profusion de trésors qui valent la peine de courir d'aussi grands risques.

Les niveaux intermédiaires de la ruche Sibellus sont dominés par les grands bâtiments de l'industrie lourde et par les vastes blocs d'habitation labyrinthiques et misérables où vivent les ouvriers des usines. Les coutumes de la noblesse influencent le reste de la population ; ainsi de nombreux ruchards collectionnent les objets les plus curieux afin d'embellir un peu leurs pitoyables logis, tandis que certains essaient de singer les modes extravagantes des aristocrates ou conservent leurs parents décédés après les avoir fait grossièrement empailler. Les usines de la moyenne-ruche et les immeubles des habniveaux sont bâtis au milieu de l'accumulation des ruines d'anciennes demeures et statues d'autrefois, ce qui lui donne un aspect de splendeur déchue assez déroutant et un peu sinistre.

Loin dans les profondeurs, parmi les couches de débris des immenses statues et des vestiges écroulés des grandes maisons et des temples, la moyenne-ruche se transforme en sous-ruche. Constituée d'un véritable millefeuille de décombres issus de la cité au-dessus et compactés au fil du temps, l'immense sous-ruche de Sibellus est un endroit où il est impossible de s'orienter et qui subit de fréquents glissements de terrain. Les communautés de la sous-ruche se sont regroupées dans les rares zones stables et elles sont séparées par des dédales aussi interminables que mortels où les séismes de ruche et les effondrements sont une menace constante. De nombreuses communautés sont complètement isolées du reste du monde. Leurs habitants survivent en chassant la vermine de la sous-ruche et n'imaginent même pas qu'une cité-ruche puisse exister au-dessus de leurs têtes. Certains nobles financent des expéditions lourdement armées qui s'aventurent dans ces profondeurs, à la recherche de certains artefacts très convoités, des souvenirs du passé de Scintilla par exemple, ou afin d'explorer les tombeaux des lointains ancêtres de leur famille.

Sites remarquables

Le monument le plus extraordinaire de Sibellus est sans conteste le palais de la Lumière où réside la cour fastueuse du gouverneur de secteur Marius Hax. On pense que ce palais, comme la titanesque colonne de pierre sur laquelle il est bâti et qui s'élève des flots tumultueux de l'océan, est beaucoup plus ancien que la ruche Sibellus ou même que n'importe quoi d'autre sur Scintilla. Le palais ressemble à une immense fleur de pierre dont les pétales de granit se rejoignent et se chevauchent pour former un immense dôme tandis que

283-326-Chapitre 11.indd 291 29/08/08 15:05:28

les nombreuses arches servent de portes. Il est pavoisé de centaines de bannières aux couleurs des grandes institutions et des nobles maisons de Scintilla. Certains seraient prêts à tuer pour avoir l'honneur de voir leur bannière s'agiter au vent sur le dôme du palais.

Le bastion de Porphyre est un autre monument spectaculaire. Cette tour élancée, faite d'une pierre violine presque noire, est située au point le plus élevé de la ruche Sibellus et abrite le quartier général des astropathes de Scintilla. Le chœur astropathique de Scintilla regroupe environ une demi-douzaine d'astropathes et c'est la plus importante concentration de ces puissants psykers qui existe dans le secteur Calixis. Ils sont dirigés par le maître astropathe Xiao. Ces astropathes sont l'unique instrument qui permet au secteur Calixis de rester en contact avec les autres secteurs. Sans eux, le secteur serait coupé du reste de l'Imperium. Tous ceux qui désirent transmettre un message par leur intermédiaire doivent se rendre au bastion en personne, gravir la spirale apparemment sans fin de l'escalier de la tour et, une fois au sommet, présenter leur requête au maître astropathe Xiao. Chaque astropathe utilise sa propre méthode pour visualiser et transmettre les messages ; ils ne quittent jamais les clochetons et les tours envahis de courants d'air du bastion et passent leur temps à pratiquer d'intenses exercices mentaux ou à étudier inlassablement les grimoires du Code symbolique. À part les quelques serviteurs qui sont là pour les assister, les astropathes sont les seuls résidents du bastion.

Les domaines de l'Inquisition

Le troisième monument remarquable de la ruche est le Tricorne, le palais de l'Inquisition, situé à l'extrémité nord de la ruche. Il s'agit d'un sombre trio de tours à la façade austère qui abrite le quartier général du grand conseil du conclave Calixis ; en d'autres termes, il s'agit du siège administratif de l'Inquisition dans le secteur. Depuis les temps les plus reculés, l'Inquisition constitue des conclaves qu'elle installe dans chacun des secteurs de l'Imperium, en leur donnant tout pouvoir d'agir sur leur région. Chaque conclave de secteur est dirigé par un seigneur inquisiteur d'un mérite irréprochable, choisi par les hauts seigneurs de l'Inquisition sur Terra. Désigné voilà deux cents ans, Aegult Caidin est le seigneur inquisiteur du conclave Calixis. Malgré le respect qu'il témoigne au gouverneur du secteur, Caidin ne reconnaît aucune autre autorité que celle des hauts seigneurs de la lointaine Terra. Depuis le palais du Tricorne, il supervise la politique générale et les activités des inquisiteurs qui se trouvent sous son commandement, ainsi que celles des diverses cabales spécialisées constituées par des inquisiteurs envoyés en mission pour répondre à des « circonstances particulières ».

Le seigneur inquisiteur apparaît rarement en public. On raconte qu'il préfère préserver le secret de son identité, même en présence de ses assistants et de ses alliés proches, afin de conserver la liberté d'opérer en paix, sans être reconnu. Personne ne connaît son âge véritable.

Le seigneur inquisiteur Caidin préside le grand conseil du conclave Calixis, un directoire composé de soixante-dix inquisiteurs de haut rang appartenant aux trois ordos, qui orchestre et surveille l'action de l'Inquisition à travers tous les territoires du secteur. Selon certaines estimations, le personnel de l'officio du Tricorne se composerait d'environ huit mille serviteurs de l'Inquisition, depuis les plus humbles scribes et archivistes jusqu'aux savants et techno-adeptes spécialisés. Une armée inquisitoriale, de taille modeste mais puissamment armée, est en garnison au Tricorne et des vaisseaux spatiaux appartenant à l'Inquisition stationnent en permanence en orbite élevée au-dessus de Scintilla, permettant ainsi un déploiement rapide en cas de nécessité. D'après certaines rumeurs, mais cela n'a jamais été confirmé, le Tricorne possèderait même son propre chœur astropathique. En période de crise majeure, l'officio du grand conseil Calixis a le pouvoir de réclamer l'assistance de n'importe quel Adeptus impérial, suivant ses besoins.

D'une manière générale, la population évite le Tricorne qu'elle considère comme un lieu où règnent la terreur et le danger, voire même comme un endroit purement et simplement maléfique. Cette opinion largement répandue provient essentiellement du fait que le citoyen moyen ne comprend pas réellement les œuvres et les devoirs du conclave. Par ailleurs, il est vrai qu'être arrêté par l'Inquisition et emmené au Tricorne pour y être interrogé représente un destin peu enviable puisqu'il est rare de voir quiconque en revenir.

La ruche Tarsus

La ruche Tarsus est le deuxième plus important foyer de population de Scintilla et le siège des institutions commerciales de la planète. Elle défend farouchement son indépendance vis-à-vis de Sibellus, bien que ses activités commerciales soient étroitement liées aux produits d'exportation des manufactures sibelliennes.

Située en plein centre du désert le plus inhospitalier de Scintilla, Tarsus est en permanence brûlée par les impitoyables rayons du soleil et fouettée par les tempêtes de sable. La ruche a été bâtie

Le maître astropathe Xiao

Xiao est un homme incroyablement grand, aux larges épaules, au crâne rasé et à la longue barbe striée de gris. Un bandeau brodé masque ses orbites vides mais sa cécité est bien le seul signe de faiblesse physique que l'on puisse déceler sur sa personne car, pour le reste, c'est un homme imposant et visiblement très musclé. Xiao n'autorise personne à transmettre de messages par l'intermédiaire de ses astropathes s'il ne juge pas la chose indispensable. Le seigneur Hax se voit rarement refuser ce service mais toute autre personne doit d'abord démontrer à Xiao qu'elle souhaite utiliser le talent exceptionnel des astropathes pour une raison extrêmement valable. Même s'il se montre toujours d'une courtoisie irréprochable, Xiao sait être extrêmement intimidant et refuse calmement tout compromis une fois sa décision prise. Bien qu'étant l'un des plus puissants psykers du secteur Calixis, Xiao ne transmet jamais aucun message en personne, même pour le gouverneur Hax ; il confie toujours cette tâche à l'un de ses astropathes. Cependant, le bruit court qu'il aurait un arrangement exclusif avec un personnage très puissant pour lequel il accepterait de transmettre des messages.

sur des fondations constituées de barres verticales démesurées entre lesquelles s'étirent les immenses agglomérations des hab-niveaux qui constituent le corps de la ruche. Il en résulte que Tarsus est plus verticale qu'horizontale dans son organisation et que les ruchards des niveaux intermédiaires se rendent généralement sur leur lieu de travail en ascenseur plutôt qu'en se déplaçant horizontalement.

La société tarsienne

À cause de son architecture singulière et du milieu hostile qui l'environne, l'obscurité et la fraîcheur y sont extrêmement recherchées. Ainsi, d'une manière extrêmement inhabituelle, les niveaux où résident les privilégiés sont installés dans les profondeurs de la ruche et non à son sommet. Pour profiter de l'ombre que lui procurent les vertigineux enchevêtrements des bâtiments de la cité, la noblesse de Tarsus s'est installée suffisamment profond pour vivre dans un confort rafraîchissant, loin du soleil implacable. Les membres les plus fortunés de l'élite vivent dans d'immenses domaines souterrains plongés dans une totale obscurité ; les résidents et les visiteurs doivent s'y déplacer en s'éclairant à l'aide de petites lanternes, dans une atmosphère réfrigérée dont les températures bien inférieures à zéro obligent tous ceux qui les habitent à revêtir d'épaisses fourrures. Les membres de la noblesse locale font ainsi étalage de leur supériorité en dépensant des sommes exorbitantes pour maîtriser leur environnement, au point de rendre leurs magnifiques demeures aussi dangereuses pour ceux qui ne sont pas préparés à ce milieu que pourrait l'être la pire sécheresse estivale. Souvent, lorsque des miséreux s'approchent un peu trop de la base de la ruche, on retrouve les cadavres congelés de ceux qui se sont laissé surprendre par les brutales chutes de température qui interviennent au voisinage des secteurs les plus riches.

Plus on se rapproche de l'enveloppe extérieure de Tarsus, plus les quartiers de la ruche deviennent misérables et dangereux. Les ruchards des niveaux intermédiaires suent sang et eau dans l'atmosphère étouffante de leurs manufactoria, écrasés par la lourde chaleur qui filtre depuis l'extérieur, tourmentés par les rayons du soleil qui traversent la ruche durant la journée, brûlant la moindre parcelle de peau exposée. Les niveaux les plus proches de la surface de la ruche (que les ruchards appellent la Coquille) sont infernaux ; la chaleur y rend l'air quasiment irrespirable et les rayons du soleil sont si ardents qu'ils peuvent carboniser et dessécher en quelques minutes les malheureux qui se font prendre sans protection Au sommet et aux flancs de la ruche s'accrochent des grappes de masures aux parois trop minces pour protéger complètement leurs habitants du soleil implacable ou des mortelles tempêtes de sable qui se produisent si fréquemment. Mais le pire, c'est la chaleur, terrible, si élevée qu'elle suffit à tuer tous ceux qui ne parviennent pas à s'y adapter. Semblables à des scarabées, les coquillards rampent le long de la surface extérieure de la ruche pour se soustraire au plus fort du rayonnement solaire à mesure que l'astre accomplit son périple dans le ciel au-dessus d'eux. Ce sont des individus à la peau brûlée de coups de soleil, écorchée par le sable, qui survivent en chassant les coriaces créatures du désert : les dangereuses chauves-souris brasillantes, par exemple, ou les scarabées brûle-doigts dont le venin n'est pas très violent. La plupart des coquillards portent des armures de protection improvisées faites de plaques iridescentes qui reflètent les rayons solaires et leur donnent l'allure d'énormes scarabées de taille humaine.

Le commerce dans la ruche Tarsus

Tarsus ne manufacture quasiment rien. Les niveaux intermédiaires de la ruche sont dominés par les gigantesques bâtiments de la Main d'Or, un vaste complexe de galeries commerciales et de salles de ventes aux enchères, posé comme une immense pépite dorée au cœur du réseau architectural de Tarsus. À la Main d'Or, on trouve un marché boursier au fonctionnement extraordinairement complexe et aux proportions démesurées, où des marchandises de toutes sortes se vendent et s'achètent à un rythme étourdissant et où chaque heure voit l'échange de sommes colossales et de quantités stupéfiantes de produits divers. Là, des agents boursiers représentant à la fois des maisons planétaires ou sectorielles achètent, vendent et s'ingénient à s'escroquer les uns les autres. La Main d'Or ne ferme jamais ; elle est constamment envahie d'une foule d'individus qui hurlent leurs offres et pas mal de jurons en utilisant un jargon boursier aux codes compliqués appelé la langue d'or. Comme la violence, et même l'assassinat, sont des tactiques très pratiquées par ceux qui désirent prendre l'avantage sur leurs concurrents, la plupart des agents de change sont accompagnés de gardes du corps armés. La Main d'Or bouillonne en permanence d'une intense activité et ceux qui y travaillent succombent en principe rapidement à l'épuisement. Après avoir perdu une fortune pour le compte de leurs nobles clients, bien des agents de change choisissent de marcher vers les profondeurs du désert en punition de leur échec, à la rencontre d'une mort certaine.

Les activités de la Main d'Or sont contrôlées par deux organismes. Le premier est constitué des fonctionnaires et commissaires-priseurs de la Main d'Or elle-même. Avec leurs vêtements bruns, ornés d'accessoires de cuivre et leurs visages teints d'or foncé, ils paraissent réellement faire partie du bâtiment. Le second groupe est inféodé à l'Administratum. Les adeptes du détachement consulaire de la Main d'Or (sous la direction énergique et étonnamment joviale du consul Sevavin) constituent la plus importante concentration d'adeptes de Scintilla et probablement du secteur Calixis. Ils sont connus de tous et bien reconnaissables dans leurs austères uniformes gris qui contrastent avec les tenues extravagantes des agents de change de la noblesse ; personne ne les bouscule ni ne les menace jamais tandis qu'ils vaquent à leurs occupations. La plupart des gens considèrent que les adeptes sont au-dessus des violences qui sont si courantes entre les autres agents boursiers, en partie parce qu'ils sont là pour représenter les intérêts du saint Empereur-Dieu, mais surtout parce qu'ils disposent de la meilleure des protections sous la forme de vétérans recrutés sur le monde mortel de Mortressa. À la Main d'Or, les adeptes sont là pour vérifier que les dîmes versées à l'Administratum par les ruches de Scintilla ne sont pas composées de marchandises de qualité inférieure qui auraient été surévaluées. Ils surveillent également les plus importantes transactions effectuées entre les grandes maisons de la planète. La maison Krin est également un acteur important de ce marché financier. Il s'agit de l'une des plus grandes maisons aristocratiques sectorielles. Elle tire autant de fierté que de profit de sa réputation de « banquier de Drusus » et offre toutes sortes de facilités bancaires, ainsi que des possibilités d'emprunts considérables à tous ceux qui se sentent capables de les rembourser le moment venu. Les adeptes de l'Administratum sont installés dans une grande bâtisse d'or et de verre, suspendue au-dessus de la plus vaste des galeries commerciales de la Main d'Or. Quant aux troupes de la maison Krin, elles protègent la grande demeure qui abrite le complexe de chambres fortes et de coffres de la famille, juste en dessous de la Main d'Or.

Tarsus doit sa domination commerciale au fait que les docks orbitaux de la planète sont installés en orbite géostationnaire juste au-dessus de la ruche. Selon le dicton, Tarsus est le « poumon et l'estomac » de Scintilla. Des quais de débarquement titanesques et d'immenses dépôts et entrepôts de manutention occupent une bonne partie de la moyenne-ruche, palpitants de vie au rythme des importations et des exportations de marchandises. On raconte qu'il existerait des entrepôts aussi grands que des cathédrales dans le centre surpeuplé de la ruche Tarsus et que ceux-ci seraient pleins à craquer d'innombrables caisses que personne n'est jamais venu réclamer ni même déplacer.

283-326-Chapitre 11.indd 293 29/08/08 15:05:46

Les baraquements du Protectorat

Du fait de la proximité de Tarsus avec les docks orbitaux, la ruche abrite également les unités militaires de la planète. Les forces de défense planétaires de Scintilla, que l'on appelle également les armées du Protectorat scintillien, ont leur base à Tarsus. Elles recrutent leurs hommes sur toute la planète et il existe une intense rivalité entre leurs différentes unités. Les régiments dont les effectifs sont recrutés parmi les ruffians de Gunmetal City se considèrent comme les meilleurs du lot et ont plus ou moins raison car ils sont aussi bons que ceux de la Garde Impériale. Le 41e Gunmetallicus, en particulier, est une prestigieuse formation d'élite dont les hommes sont habitués à escorter les personnalités de marque et à accomplir de dangereuses missions dans les désolations qui s'étendent entre les ruches. Lorsque l'Imperium a besoin de lever de nouveaux régiments de la Garde afin de répondre à des conflits dans les régions proches du secteur Calixis, la dîme de Scintilla est souvent augmentée pour inclure un contingent d'hommes de troupe. Ces recrues sont généralement prélevées dans les rangs de l'armée du Protectorat scintillien, mais quelques-unes sont également recrutées dans les gangs ultraviolents du tristement célèbre quartier d'Infernis, à Gunmetal City. Comme les troupes du Protectorat se font généralement les dents contre les gangs d'Infernis, il faut cependant prendre la précaution de séparer les unités de la Garde Impériale issues de ces deux origines. L'armée du Protectorat scintillien obéit à Hax, suivant ses attributions de gouverneur planétaire, mais elle est financée par les familles de la noblesse dont les armées personnelles effectuent des périodes de service dans le Protectorat. La plupart de ses officiers sont les filles et fils cadets des grandes maisons. Les confréries guerrières (des sociétés secrètes souvent liées par une loyauté commune à une maison aristocratique particulière) sont nombreuses dans cette armée ; les plus prestigieuses d'entre elles ont leur maison de confrérie dans la spire de Tarsus.

La cathédrale de l'Illumination

La ruche Tarsus abrite l'un des monuments les plus célèbres du secteur, la cathédrale de l'Illumination, le plus important lieu de culte de tout le secteur Calixis. C'est là qu'officie le cardinal Ignato, le plus éminent de tous les ecclésiastiques de l'Adeptus Ministorum du secteur ; il est à la tête du synode Calixis qui tient ses séances dans le somptueux auditorium de la cathédrale. Cette dernière est un extraordinaire édifice de tours et de flèches bâti autour d'une gigantesque nef centrale coiffée d'un énorme dôme de vitrail traversé par les aveuglants rayons du brûlant soleil équatorial. Les décorations de la cathédrale sont financées par les familles des aristocrates et des citoyens les plus importants de tout le secteur, tous avides de s'attirer quelques miettes de la grâce de l'Empereur. Les murailles extérieures de la cathédrale sont recouvertes de statues, de bas-reliefs retraçant les grandes scènes de l'histoire impériale et de représentations des saints, et tout cela étincelle de dorures dans la brutale clarté de l'implacable soleil. On raconte qu'en certains des endroits les moins accessibles de la cathédrale se dissimulent des sculptures plus qu'étranges, représentant des monstres grotesques ou des scènes évoquant de bizarres rituels occultes. Le grand parvis qui entoure le sanctuaire est envahi d'une forêt de statues à l'image des saints et des plus importants citoyens de Scintilla. La plus impressionnante de toutes est une énorme effigie de saint Drusus qui occupe la place d'honneur, face au grand portail de la nef.

L'intérieur du monument est tout aussi splendide. Le dôme de verre de l'immense nef repose sur des colonnes sculptées à l'image de célèbres cardinaux de l'ancien temps et l'on y trouve suffisamment de bancs pour asseoir des dizaines de milliers de fidèles. La nef est dominée par un autel placé devant un grand triptyque d'or et d'argent qui montre l'Empereur (Son visage se détourne de la congrégation) flanqué de saint Drusus et du seigneur militant Angevin ; plusieurs effigies de saints entourent également l'autel. Derrière ce dernier, un chœur composé de deux mille serviteurs emplit la nef de cantiques triomphants. Un pupitre surplombe la congrégation et c'est de cette position élevée qu'Ignato et les autres prédicateurs du Ministorum proclament la parole de l'Empereur. Les jours de fête religieuse, par exemple lors de la fête de l'Ascension de l'Empereur, des milliers de nobles et d'adeptes venus de Scintilla tout entière viennent se rassembler dans la nef tandis que la populace se presse à l'extérieur dans l'espoir d'apercevoir un peu de la splendeur intérieure.

La cathédrale abrite également les quartiers privés du cardinal, l'auditorium du Synode, où les cardinaux du secteur se réunissent afin de discuter de toutes les questions d'ordre spirituel, et la galerie des Reliques, où sont conservés toutes sortes de saints artefacts dans un but de préservation et d'étude. On y trouve des reliques liées à la vie de saint Drusus, parmi lesquelles des ossements réputés provenir du propre corps du saint (en nombre suffisant pour lui reconstituer plusieurs squelettes). L'Archivum Spiritualis, une bibliothèque dédiée à la conservation de grimoires théologiques et de documents religieux, se trouve également sous la cathédrale, de même que les immenses catacombes où sont inhumés les membres de l'Ecclésiarchie. La cathédrale dispose d'un personnel très nombreux constitué d'une part de volontaires laïcs (essentiellement d'anciens pèlerins) et d'autre part de membres de l'Ecclésiarchie. Les soldats armés de la Frateris Militia, laïcs eux aussi, sont là pour la protéger, assistés d'une unique escouade de Sœurs de Bataille de l'ordre du Calice d'Ébène.

La présence de la cathédrale signifie que l'Ecclésiarchie exerce une immense influence à Tarsus, à tel point que le cardinal Ignato y est plus puissant que les membres de la noblesse locale et que les escouades de la Frateris Militia sont plus présentes dans les rues de la ruche que ne le sont les patrouilles du Magistratum. Dans toutes les maisons marchandes et les entrepôts de la moyenne-ruche, on peut voir des prêcheurs laïcs qui sont là pour sermonner les travailleurs et leur rappeler la nature sacrée de l'obéissance afin de les détourner des détestables tentations que représentent les péchés de distraction et de curiosité. Une importante proportion de la population de Tarsus se compose de pèlerins qui traversent la cité-ruche pour se rendre à la cathédrale de l'Illumination. De longs cortèges qui se dirigent vers la cathédrale ou en repartent serpentent à travers toute la moyenne-ruche. Parfois, ces fidèles doivent attendre des années pour avoir le privilège d'apercevoir la cathédrale quelques instants. Ils survivent grâce aux soupes populaires de l'Ecclésiarchie ou aux efforts de volontaires laïcs ou de marchands peu scrupuleux. Ces pèlerins constituent un rouage essentiel de l'économie de Tarsus. La plupart n'en repartent jamais et finissent par aller grossir les rangs des travailleurs de la moyenne-ruche ou, pour les plus chanceux, par être acceptés parmi les volontaires qui s'agitent dans les splendeurs étincelantes de la cathédrale elle-même. Sibellus est peut-être le centre de pouvoir mais Tarsus reste celui de la foi, malgré toutes les tentatives qui ont été faites pour déplacer la base de l'Ecclésiarchie vers la ruche dirigeante de la planète. À elle seule, ou presque, la cathédrale justifie l'importance et l'influence persistantes de Tarsus, malgré la concurrence de sa colossale rivale.

Ambulon

Ambulon offre une vision des plus étranges et bien des gens la considèrent comme une véritable ruche. La cité tout entière est bâtie sur le dos d'une gigantesque machine qui arpente lentement les étendues rocailleuses et géologiquement instables de la région centrale du principal continent de Scintilla. Cette machine extrêmement ancienne était presque certainement déjà sur la planète à l'époque où le secteur Calixis fut conquis par l'Imperium. Il est plus que probable qu'il s'agit d'un artefact pré-impérial, créé par une civilisation disparue

283-326-Chapitre 11.indd 294 29/08/08 15:05:51

avant la fondation de l'Imperium, bien que certains avancent qu'il pourrait s'agir d'une relique de certaines technologies d'ingénierie planétaire pré-Hérésie. Quoi qu'il en soit, on ne peut nier que l'on a retrouvé, dans les steppes centrales, plusieurs squelettes disloqués de gigantesques machines semblables à celle qui transporte Ambulon. La configuration inhabituelle d'Ambulon influence tous les aspects de la vie dans cette cité, depuis la nature des industries qui emploient les travailleurs de sa classe moyenne jusqu'aux coutumes des habitants et au folklore de la cité.

Le contrôle d'Ambulon

Le pilotage d'Ambulon se fait par l'intermédiaire d'un immense centre de contrôle d'une complexité extrême, alimenté par des machines ésotériques de conception incroyablement mystérieuse et occulte, qui se situe dans la région correspondant à sa tête. Les membres de la guilde Peripatetica (une guilde d'ingénieurs formidablement superstitieux qui préserve les secrets du fonctionnement et du contrôle du mechanicus de la citadelle) courent en tous sens d'un pupitre de commandes à l'autre, effectuant sans arrêt de minuscules réglages sur leur multitude de leviers et de cadrans pour que l'immense citadelle reste toujours en mouvement. De nombreuses histoires du folklore de la cité mettent l'accent sur les terribles conséquences de ce qui se produirait si Ambulon s'arrêtait un jour de marcher ; cela va du simple effondrement de la cité à l'éveil de la conscience de la machine qui dévorerait les humains qui s'accrochent à son dos. Les familles aristocratiques se querellent sans arrêt au sujet des ordres à donner à la guilde mais elles n'oublient jamais qu'elles doivent éviter de rudoyer ou de contrarier les ingénieurs de la Peripatetica de peur que ceux-ci ne décident d'orienter la citadelle ambulante en direction d'une crevasse ou d'un autre obstacle dangereux, ce qui leur permettrait ensuite d'exercer un chantage sur la cité. La trajectoire sur laquelle avance la cité est d'une importance si capitale pour l'exploitation des gisements de pétrole, de gaz naturel ou de minéraux précieux qui constituent la contribution d'Ambulon à la dîme de Scintilla, que tout le monde a son opinion à exprimer sur la direction que devrait prendre la ville. Pendant ce temps, Ambulon progresse d'un pas digne à travers les plaines désolées, récoltant les ressources naturelles de la planète sur son passage afin d'alimenter en matières premières les manufactoria de la ruche Sibellus et les fonderies de Gunmetal City. Aucune de ces deux grandes cités ne pourrait fonctionner sans les matériaux qu'elle leur fournit. Ambulon met vingt-huit mois à faire le tour complet des steppes désertiques ; lorsqu'elle aborde Sibellus ou Gunmetal City, elle ralentit presque jusqu'à s'arrêter, de manière à pouvoir s'arrimer à l'une ou l'autre durant quelques jours et décharger ses tonnes de minerais et tous les autres produits de ses exploitations. En dehors de ces périodes d'arrimage, toujours marquées par des célébrations et des cérémonies, Ambulon approvisionne régulièrement Sibellus et Gunmetal City grâce à des convois de transports terrestres, des caravanes longues de plusieurs kilomètres et constituées d'une procession d'énormes transporteurs de minerai montés sur chenilles.

La vie sur Ambulon

En raison du déplacement permanent d'Ambulon, les plus solides de ses bâtiments courent en permanence le risque de se décrocher des structures de la cité. En conséquence, les quartiers les plus importants et les plus riches sont situés dans les zones où ils auront le moins de risques d'être détruits et particulièrement le long de la Dorsale de la cité-machine. Les bâtiments de la Dorsale ne sont généralement pas aussi vastes que les spires des cités-ruches, car l'espace est très limité sur Ambulon, et ils ne sont pas non plus aussi élevés car ils doivent pouvoir supporter le lent balancement chaloupé du pas de la cité-machine. Sur la Dorsale, on préfère l'élégance, et même le minimalisme, aux grandioses et grotesques ornementations que l'on peut voir si couramment dans les grandes ruches. Les aristocrates de Sibellus, de leur côté, considèrent Ambulon comme une bourgade culturellement arriérée dont la noblesse ne fait aucun cas des embellissements de sa cité et ou des honneurs qui sont dus à ses morts.

À Ambulon, l'équivalent des habitants des niveaux intermédiaires d'une ruche est représenté par les centaines de milliers de travailleurs vivant dans les grands ensembles d'habitation qui s'entassent sur l'immense carapace en forme de bouclier qui constitue le dos de la cité-machine. Ces grands blocs d'habitation sont sans arrêt secoués par les séismes que provoque le déplacement de la cité ; ils sont tous étayés de multiples manières et couturés des cicatrices des multiples réparations qu'ils ont dû subir à chaque effondrement. Les rues sont peu nombreuses entre les édifices d'Ambulon car elles occuperaient trop de place dans l'espace limité de la cité, alors les citoyens de la classe moyenne se rendent sur leur lieu de travail en passant par le sommet des immeubles, de toit en toit, ou même en traversant les appartements de leurs concitoyens. Presque tous les membres de la classe laborieuse travaillent d'une manière ou d'une autre au minage

283-326-Chapitre 11.indd 295 29/08/08 15:05:57

ou au raffinage des matières premières que la cité récolte dans les désolations ardentes qu'elle traverse. La « tête » de la cité est équipée de foreuses titanesques qui peuvent être abaissées pour creuser la roche. Quand les foreuses rencontrent une nappe de pétrole, des milliers de pipelines flexibles surgissent du pourtour de la cité et plongent dans le gisement afin de pomper autant de liquide que possible tandis que la cité-machine continue à avancer. Ces pipelines sont manipulés grâce à des faisceaux de chaînes, un peu à la manière de gigantesques marionnettes ; seuls les plus intrépides des hommes et des femmes peuvent accomplir ce travail très dangereux et encore faut-il qu'ils n'aient pas le vertige. Les nombreuses raffineries d'Ambulon traitent le pétrole pour en faire du prométhéum dont une partie est réinjectée dans la cité-machine mais dont l'essentiel ira constituer la plus grande partie de la contribution de la cité à la dîme impériale qui sera livrée à Sibellus et Gunmetal City. D'autres citoyens trient les tonnes de gravats évacués par la foreuse pour y prélever les pierres précieuses qui seront ensuite transformées en composants industriels ou taillées dans des ateliers occupés depuis des générations par les mêmes familles de joailliers (la joaillerie est considérée comme un métier héréditaire sur Ambulon). Du fait de la pénurie d'espace qui règne dans la cité, chaque citoyen doit justifier de sa présence et le chômage a été déclaré illégal. Chaque famille de la classe moyenne est liée à une raffinerie, un atelier ou une autre industrie et ses membres ont l'interdiction de chercher du travail ailleurs. Il est d'importance vitale pour chacun d'être dûment enregistré dans les registres de la justification tenus par tous les employeurs, car dans le cas contraire, s'ils sont incapables de prouver aux autorités de la Dorsale qu'ils sont autorisés à remplir la fonction dans laquelle ils travaillent, ils courent le risque d'être bannis vers le Ventre.

La « sous-ruche » d'Ambulon s'accroche désespérément au bouclier ventral de la cité-machine. On lui donne tout un assortiment de noms tous plus colorés les uns que les autres : le Ventre, la Tripaille, la Panse, l'Entrejambe. Des grappes de masures s'accrochent comme des verrues à la paroi ventrale de la cité-machine, reliées entre elles par des passerelles de fortune et des ponts de cordes. Des milliers de gens vivent là, dans un équilibre précaire, à quelques centimètres d'une chute mortelle vers le sol rocailleux qui défile constamment à des centaines de mètres au-dessous. Les communautés du Ventre sont fréquemment arrachées de la plaque abdominale de la cité-machine lorsque celle-ci enjambe une chaîne de montagnes ou un pic. Parfois elles se décrochent toutes seules sous les ébranlements des pas de la cité. La vie est courte et très rude dans cet endroit. Les gueux de la Panse survivent en rattrapant les détritus qui tombent de la carapace ; ils construisent des nasses et des citernes afin de récupérer les déchets liquides et solides dont la cité se débarrasse en les rejetant par-dessus bord ou forment des bandes de truands qui s'attaquent aux ouvriers des industries les plus proches du rebord de la carapace supérieure. L'un des spectacles les plus frappants du Ventre est celui qu'offrent les cages suspendues sur le pourtour de la cité ; c'est là que sont enfermés les prisonniers condamnés à la redoutable sentence de la « balançoire ». Les détenus sont enfermés dans une cage fixée au bout d'une longue chaîne puis lancés par-dessus bord. On les laisse se balancer là, au rythme du mouvement de la cité-machine, jusqu'à ce qu'ils meurent de faim, puis on remonte les cages. Quelle que soit l'époque, il y a toujours des centaines de cages suspendues autour de la cité. Les racailles locales les utilisent parfois comme cibles d'entraînement au tir ou, en de très rares occasions, « sauvent » les condamnés pour les enrôler de force dans les gangs du Ventre, les réduire en esclavage ou les faire combattre les uns contre les autres lors de sanglants combats de gladiateurs. Certaines légendes populaires d'Ambulon racontent des cas de condamnés à la balançoire qui survécurent pendant des mois dans leur cage, sous le ventre de la cité, grâce à l'intervention divine de l'Empereur, puis qui furent relâchés lorsque leur cage fut remontée pour terminer leurs jours dans la sainteté. Néanmoins, en termes plus pragmatiques, il faut bien reconnaître que la balançoire est une cruelle condamnation à une mort lente.

GUNMETAL CITY

Gunmetal City est un énorme conglomérat industriel construit dans le cratère d'un immense volcan, le mont Thollos, qui s'élève au milieu des champs de lave fumants de la côte nord. C'est une petite mégalopole comparée aux deux ruches géantes de la planète, mais les spires de Gunmetal City montent tout de même très haut au-dessus du sommet du volcan, tandis que ses niveaux inférieurs s'enfoncent profondément dans la croûte de Scintilla.

La société métallicaine

Gunmetal City est un lieu où l'acier est partout. Ses tours, semblables à d'immenses aiguilles d'argent terni, montent tout droit et semblent percer la voûte du ciel. L'expansion des bases de la cité étant limitée par les parois du cratère, les nobles ont bâti des tours de plus en plus élevées et les domaines les plus prestigieux se trouvent perchés en équilibre instable au sommet de minces colonnes d'acier hautes de

283-326-Chapitre 11.indd 296 29/08/08 15:06:02

plusieurs centaines de mètres. La cité est généralement enveloppée d'une épaisse fumée provenant des fonderies des niveaux intermédiaires et les nobles maisons emploient de véritables armées de domestiques dont le seul travail est d'astiquer les surfaces de ces hautes demeures afin que tout y brille en permanence. L'air pur est un bien précieux ici ; chaque demeure aristocratique est équipée de puissants systèmes de filtration afin d'empêcher la fumée de s'y engouffrer, mais les maîtres de maison les plus riches et les plus vaniteux importent de l'air pur pompé sur des planètes non polluées pour le diffuser dans leurs splendides résidences.

Les niveaux intermédiaires de la cité sont dominés par de gigantesques fonderies fonctionnant grâce à la chaleur fournie par le cœur du mont Thollos. La quasi-totalité de la classe moyenne de Gunmetal City est employée dans ces fonderies, autour d'immenses creusets emplis de métal en fusion ou de gigantesques hauts fourneaux grands comme des blocs d'habitation. Les munitions constituent les principaux produits d'exportation de Gunmetal City. Un cortège ininterrompu de caisses d'armement émerge de ses usines ; elles constituent une importante proportion de la dîme versée par Scintilla à l'Imperium, mais elles sont également utilisées par la plupart des forces de défense planétaires du secteur Calixis. Les fonderies sont des endroits où règnent une chaleur insupportable, une crasse omniprésente et où les accidents sont fréquents ; dans l'atmosphère étouffante de cet environnement impitoyable, l'espérance de vie des ouvriers se réduit de plusieurs décennies, même pour les plus chanceux. Les habitations des ouvriers s'agglutinent autour des fonderies et sont souvent fabriquées à l'aide de containers de fret recyclés. À Gunmetal City, la population n'est pas la préoccupation principale des dirigeants. Les usines et l'armement qu'elles produisent sont les véritables raisons d'être de la cité.

L'Infernis, la zone des niveaux les plus profonds de la cité, est un dédale d'anciennes usines effondrées ou devenues inhabitables. À cette profondeur, la chaleur est insoutenable et les inondations de lave ou les émanations de gaz toxiques sont fréquentes lorsque le mont Thollos sort de sa torpeur et s'ébroue. Les gangs d'Infernis sont les plus redoutables et les mieux armés de Scintilla. Presque personne ne vit ici, excepté des tueurs endurcis bardés d'armes arrachées par la force aux ouvriers des usines. Il n'y a rien qui vaille la peine à Infernis, à part le fait de s'assurer la supériorité sur les bandes rivales et, par conséquent, la guerre des gangs est véritablement un mode de vie dans cet endroit.

La cité sans foi ni loi

En vérité, Gunmetal City fait figure de nouveau riche sur l'échiquier de Scintilla. Bien plus récente et infiniment plus petite que les grandes ruches dominantes, c'est une communauté barbare qui a réussi grâce à ses industries. Sibellus et Tarsus ne la tolèrent que pour ses produits d'exportation. C'est une ville champignon qui a poussé dans les sauvages déserts intérieurs, une ville de parvenus sans éducation, une petite cité un peu trop outrecuidante pour son importance réelle. Un jour peut-être, dans un millier d'années, elle sera suffisamment puissante pour défier ses rivales pour le contrôle de Scintilla, mais pour l'heure, ce n'est qu'un poste avancé à la législation relâchée, une grosse fonderie abritant seulement quatre milliards d'âmes, dont les aristocrates s'étripent sans arrêt, au sens littéral du terme, pour la possession des usines les plus lucratives. Parmi les grands foyers de population de Scintilla, Gunmetal City est sans contexte la cité la plus dangereuse et celle où l'on respecte le moins les lois.

On voit des armes partout à Gunmetal City, depuis celles qui sont produites en permanence par les usines jusqu'à celles qui apparaissent sur les blasons des maisons aristocratiques en passant par celles que portent quasiment tous les citoyens. Les fusillades sont considérées comme un loisir à part entière et l'on trouve partout dans la cité des zones réservées à ce sport. À Gunmetal City, les duels se

Les armes de Gunmetal City

Parmi les armes produites par les industries de Gunmetal City, certaines sont très réputées, soit à cause de leur image emblématique, soit du fait de leurs exceptionnelles performances. Ces armes sont considérées comme des signes extérieurs de réussite, particulièrement chez les membres des gangs d'Infernis, et on les voit souvent entre les mains des officiers de l'armée de Scintilla.

Le pistolet-mitrailleur de combat Thollos (familièrement surnommé le « Tholl ») est une arme qui sacrifie la capacité de son chargeur pour une meilleure puissance d'arrêt. Il est particulièrement convoité par les officiers du Magistratum. Le scalptaker, de son côté, est un pistolet semi-automatique extrêmement solide et simple de conception, fabriqué pour pouvoir être utilisé par à peu près n'importe qui. C'est une arme si courante que n'importe quel truand qui se respecte fera tout son possible pour essayer d'améliorer son scalptaker, en dépit du fait qu'il s'agit d'une arme très facile à entretenir et faite pour résister aux rudes conditions qui règnent dans l'Infernis. Le fusil de chasse Nomade de la force Fykos est l'une des armes les plus précises et les mieux calibrées produites par Gunmetal City. C'est l'arme favorite des chasseurs qui aiment à traquer le gros gibier dans les déserts de Scintilla. Pour se procurer un Nomade, il faut être prêt à dépenser une somme considérable et à patienter car la liste d'attente est de cinq ans. Finalement, le fusil Blackhammer est une arme foudroyante, d'un calibre impressionnant, capable d'ouvrir une brèche dans une porte ou de pulvériser un adversaire. Sa portée réduite et sa capacité limitée à un seul coup ne diminuent pas sa valeur en tant qu'arme de dissuasion lorsqu'elle se trouve entre les mains de criminels endurcis ou de défenseurs de la loi.

font au pistolet et nombreux sont les individus, notamment dans les niveaux intermédiaires de la cité où l'espérance de vie est de toute façon assez courte, qui essaient de mener des carrières aussi brèves que glorieuses comme professionnels de la gâchette. Les fonderies résonnent en permanence de coups de feu et les nobles ont coutume de louer les services de prestigieux tireurs d'élite pour organiser des combats dans de magnifiques arènes où le public vient les admirer, abrité derrière des écrans pare-balles. Certains des meilleurs tireurs sont originaires d'Infernis et il n'est pas étonnant que les membres des gangs idolâtrent leurs armes lorsque l'on voit les fortunes et la gloire qu'ils peuvent en retirer lorsqu'ils savent s'en servir.

LES DÉSERTS SAUVAGES

Les habitants des ruches ont coutume d'appeler « déserts sauvages » les vastes étendues qui environnent les grandes ruches. C'est un terme qui ne convient guère car il existe de nombreuses communautés en dehors des ruches, mais à l'évidence aucune d'entre elles ne peut se comparer aux ruches géantes. Les ressources naturelles de Scintilla ont généralement été épuisées il y a bien longtemps et celles qui restent sont monopolisées par les ruches ou par Ambulon, par conséquent on rencontre de nombreuses peuplades nomades. Les quelques communautés sédentaires ont souvent été fondées par des mercenaires qui gagnent leur vie en louant leurs services aux convois qui sillonnent la planète. Ces mercenaires, facilement reconnaissables aux bandes blanches qui sont peintes ou tatouées sur leurs visages, sont essentiels à la protection des convois de transport terrestre contre les plus prédatrices des tribus nomades. Ces convois, composés de dizaines d'énormes véhicules montés sur chenilles, voyagent lentement d'une ruche à l'autre, transportant marchandises et passagers. Certains de ces convois traversent même les océans de Scintilla ; ils embarquent sur d'immenses barges qui les emmènent pour de longs et dangereux périples sur des eaux polluées où les prédateurs et les pirates ne manquent pas.

Les ressources étant rares loin des ruches, les communautés qui se développent peuvent disparaître très rapidement. Rares sont celles qui parviennent à survivre plus d'une génération et les étendues sauvages sont parsemés de villes fantômes. Dans certaines régions, en lisière des terres habitables de Scintilla, de minuscules communautés continuent leur existence comme elles l'ont toujours fait depuis des siècles, loin de l'ombre des grandes ruches. Bien souvent, leurs habitants vivent là depuis des temps immémoriaux. Isolés, ignorés par les autorités de Scintilla, ils ne savent rien de l'existence des ruches et encore moins de l'empire galactique gouverné depuis la lointaine Terra dans lequel ils vivent. Les érudits du Magnopticon envoient parfois des expéditions à la recherche de ces peuplades ignorantes et arriérées, dans l'espoir que l'étude de leurs mœurs leur permettra de découvrir quelques-uns des secrets de l'histoire pré-impériale de Scintilla.

Le site le plus extraordinaire des déserts sauvages est la ruine de la ruche Tenebra. Cette nécropole était autrefois le cœur des arts et de la culture la plus raffinée de Scintilla. Elle était bâtie autour d'un cercle de pyramides à gradins qui s'élevaient comme de titanesques autels au milieu des jungles suffocantes de l'équateur. À présent, Tenebra n'est plus qu'un immense amoncellement de gravats qui disparaissent graduellement, avalés par la jungle vorace. Le désastre qui détruisit la ruche et coûta la vie à des millions de personnes s'est produit voici plus de huit cents ans. Bien des gens pensent que la catastrophe fut déclenchée par l'effondrement des bassins géothermiques dont la ruche tirait son énergie. Toutefois, les théories conspirationnistes ne manquent pas pour expliquer ce qui s'est « réellement » passé. Elles vont de récits évoquant l'invocation malavisée de créatures du Warp à des suppositions de sabotages délibérés par des agents de l'Imperium. Les histoires qui évoquent la destruction de Tenebra ne sont surpassées en nombre que par celles qui parlent de ce qui hante probablement les ruines aujourd'hui : des monstres affamés, des nobles renégats et des hordes de mutants hideux gouvernés par un seigneur aussi puissant que difforme. Rares sont ceux qui s'aventurent au voisinage de la ruche Tenebra ; quant à ceux qui osent s'en approcher, il est encore plus rare qu'ils pénètrent à l'intérieur des ruines de la ruche, là où, dit-on, se dissimulent les plus abominables des horreurs.

Iocanthus

Population : 5 milliards (estimés)
Dîme impériale : Exactus Median
Géographie : quatre continents principaux, avec des archipels importants. Seul le continent le plus vaste est peuplé (massifs montagneux et plateaux rocheux, forêts denses au sud. Climat essentiellement aride avec de fréquentes tempêtes de poussière). Très rares sources d'eau douce.
Gouvernement : aucun/tribal
Gouverneur planétaire : le vervaï (« le roi ») Skull
Présence des Adepta : très faible. Adeptus Sororitas (commanderie de l'abbaye de l'Aube), Administratum (Port Souffrance)
Présence militaire : armées importantes au service de différents seigneurs de guerre. Nombreux mercenaires.
Commerce : le seul produit d'exportation significatif d'Iocanthus est le pollen de feu follet. La récolte de ce pollen est essentielle pour les légions pénales de la Garde Impériale du segmentum Obscurus.

Iocanthus est un monde sans gouvernement, dominé par des seigneurs de guerre qui s'affrontent à travers ses jungles, ses forêts et ses plaines à la tête de leurs immenses armées. Dans le secteur Calixis, cette planète tire son importance du fait qu'il s'agit de l'un des rares endroits de l'Imperium où pousse la fleur de feu follet. Une fois raffiné, le pollen de feu follet permet de fabriquer certaines des drogues de combat qui sont si largement utilisées dans les légions pénales de la Garde Impériale.

Les seigneurs de guerre d'Iocanthus (qui se donnent généralement le titre de « vaï » ou prince tribal) se disputent constamment le contrôle de la récolte du feu follet. En effet, cette plante ne peut être cultivée de manière traditionnelle, ainsi lorsqu'une parcelle a été moissonnée, il faut en trouver une autre. Les armées des seigneurs de guerre sont donc constamment en mouvement, sillonnant le principal continent d'Iocanthus en hordes immenses et s'affrontant violemment chaque fois qu'elles se rencontrent. Les vastes plaines d'Iocanthus, ses forêts sombres et denses et ses passes montagneuses glaciales sont parsemées d'anciens champs de bataille hérissés de carcasses de véhicules brûlés et d'ossements blanchis par le temps.

Tous les cinq ans, une force d'intervention composée d'officiels appartenant à l'Administratum descend sur Iocanthus pour prélever le feu follet qui constitue la dîme de la planète. Les seigneurs de guerre échangent leur récolte avec l'Administratum contre des armes, des véhicules, du carburant, de l'eau potable et d'autres produits de première nécessité. Le seigneur de guerre qui livre la plus grosse quantité de feu follet est considéré comme le gouverneur planétaire ; il peut alors s'attribuer la part du lion sur les marchandises apportées par l'Imperium et reçoit le titre de vervaï (littéralement, « prince des princes » ou « roi »). Ce titre rapporte un immense prestige à celui qui le porte et confirme sa position de personnage le plus dange-

283-326-Chapitre 11.indd 298 29/08/08 15:06:21

reux et le plus habile d'Iocanthus. Le gouverneur planétaire actuel est le roi Skull ; c'est un terrifiant guerrier qui dirige une innombrable (et supposée invincible) armée de fous furieux et de meurtriers. En même temps que la récolte de feu follet, les seigneurs de guerre d'Iocanthus sont également tenus de remettre leurs psykers aux autorités. Toutefois, ceux-ci ne sont pas emmenés par les hommes de l'Administratum mais par des individus anonymes en uniforme gris qui les font monter dans une navette noire aux lignes effilées et disparaissent aussitôt.

L'Administratum s'accommode parfaitement de la situation qui règne sur cette planète. Le pollen de feu follet est récolté de manière très efficace car tous ces seigneurs de guerre et leurs armées combattent avec acharnement pour découvrir jusqu'à la moindre fleur. Si l'Administratum voulait prendre le contrôle d'Iocanthus, il faudrait d'abord faire pacifier la planète par la Garde Impériale, ce qui entraînerait des dépenses énormes, et les hommes de l'Administratum auraient ensuite bien du mal à déployer autant d'énergie que les autochtones pour trouver toutes les fleurs de feu follet. C'est la raison pour laquelle ils laissent les seigneurs de guerre faire le travail, avec la certitude qu'aucun d'entre eux ne se rebellera contre l'autorité impériale qui contrôle leurs approvisionnements en armes et en carburant.

PORT SOUFFRANCE

Le plus grand établissement permanent d'Iocanthus est une ville aux robustes fortifications qui sert de base pour toutes les opérations impériales sur la planète. L'élément le plus imposant et le plus important de la ville est son spatioport : une vaste étendue de litho-béton interrompue par des postes d'arrimage et de ravitaillement en carburant, faite pour accueillir les navettes qui descendent sur la planète pour y apporter les ravitaillements nécessaires et embarquer les cargaisons de feu follet. Pour la population de Port Souffrance, les gigantesques réservoirs d'eau potable enterrés sous la ville sont d'une importance tout aussi cruciale. L'eau douce est un bien précieux sur Iocanthus. Port Souffrance dispose de sa propre réserve, réapprovisionnée par les vaisseaux impériaux, qui lui permet également de faire du troc en échangeant ses surplus d'eau avec les seigneurs de guerre (essentiellement contre la garantie qu'ils n'attaqueront pas la ville). L'architecture de Port Souffrance se base sur le modèle des blocs d'habitation impériaux standard. La plupart de ses bâtiments, de la chapelle aux logements, ont été apportés par navettes et déposés à la surface, à la fondation de ce qui devait au début être un comptoir de commerce impérial. Ses rues poussiéreuses et desséchées et ses habitations en préfabriqué rougeâtre abritent une population qui se consacre principalement à l'entretien du spatioport et à toutes les activités permettant l'autosuffisance de la ville.

La population vit généralement dans la crainte de l'Empereur et le respect de la loi. Chacun se rend à la chapelle régulièrement et envoie ses enfants au petit séminaire dirigé par le père Goudt. Le plus grand bâtiment de Port Souffrance est le comptoir de l'Administratum, où la petite équipe des adeptes de la ville calcule le rendement des prochaines récoltes de feu follet et reçoit les émissaires des seigneurs de guerre. L'adepte Sabetha Kosloff, consul en charge du comptoir, remplit également les fonctions de maire de Port Souffrance ; elle s'acquitte de ses fonctions un peu à contrecœur car elle n'est pas très à l'aise dans ses relations avec les citoyens et elle préférerait souvent s'en tenir à la vérification et au classement des formulaires de l'Empereur. Sœur Xanthe est une autre figure importante de la ville ; c'est une sœur hospitalière pleine de compassion malgré son esprit caustique. C'est elle qui dirige l'hôpital de Port Souffrance avec l'aide d'une petite équipe de laïcs peu expérimentés. Selon quelques commérages peu charitables, l'affectation de sœur Xanthe à ce poste ingrat serait une pénitence que lui aurait infligée sa chanoinesse de l'abbaye de l'Aube.

Les remparts de Port Souffrance sont toujours gardés par les citoyens qui forment la Portus Militia. Cependant, la meilleure protection de la ville réside sans doute dans le fait qu'elle est considérée comme un territoire neutre par la plupart des seigneurs de guerre d'Iocanthus. Si Port Souffrance était attaqué, les plus puissants chefs de guerre perdraient du même coup les approvisionnements en armes, en eau potable et en carburant qui leur viennent de l'Imperium et le peu de structure administrative qui existe sur cette planète disparaîtrait aussitôt. Malheureusement, certains des seigneurs de guerre mineurs considèrent d'un œil envieux les avantages dont bénéficient leurs homologues plus puissants et ils ne cessent de comploter dans l'intention de lancer des attaques dévastatrices sur Port Souffrance. Si cela devait se produire, les défenses de la ville et la loyauté de ses miliciens, bien armés mais inexpérimentés, seraient mises à rude épreuve.

SKULL LE MAGNIFIQUE ET SES TROUPES

En tant que vervaï, le roi Skull est l'homme le plus puissant d'Iocanthus et il aime à se donner le genre des grands rois-guerriers légendaires de l'histoire de la planète. En vérité, la grande époque de la royauté guerrière est terminée depuis bien longtemps et les anciennes traditions se sont abâtardies pour se fondre finalement dans les usages modernes qui régissent l'impitoyable contrôle du commerce du feu follet.

Malgré cela, l'armée du roi Skull est forte de millions et de millions de soldats et elle lui assure en permanence le contrôle d'immenses étendues du principal continent d'Iocanthus. Skull lui-même est un individu ténébreux, de haute stature, toujours vêtu d'une armure d'acier noir très élaborée et armé d'une énorme lance couronnée d'une pointe taillée dans un silex provenant de la plus haute montagne d'Iocanthus. « Skull » est à l'évidence un surnom qu'il s'est lui-même choisi (la bannière tribale du vervaï est un crâne humain blanchi) mais nul ne connaît son véritable nom. Ses origines sont également très obscures et font l'objet d'une quantité de spéculations. D'après certains, Skull serait un noble déchu qui se serait enfui vers Iocanthus pour éviter les conséquences d'un scandale ou d'une tragédie, tandis que d'autres prétendent qu'il est en réalité un dangereux fugitif qui aurait trouvé sa véritable vocation dans les rangs des seigneurs de guerre et des forcenés de cette planète. La plupart de ces rumeurs sont fondées sur ses supposées capacités de combattant. Skull est indiscutablement un guerrier très belliqueux, toutefois les histoires qui circulent dans la population des rares villages d'Iocanthus laissent entendre bien autre chose : certaines suggèrent que Skull boirait le sang de ses ennemis afin de s'approprier leur force, d'autres le présentent comme un puissant sorcier capable de faire s'abattre de terribles tempêtes d'éclairs noirs sur les armées de ses ennemis. La domination de Skull se fonde sur l'immense loyauté que lui portent les soldats qui forment le cœur de son armée. Avant de recevoir des armes provenant des équipements obtenus par Skull en échange de sa récolte de feu follet, ses guerriers doivent d'abord faire leurs preuves au combat. Grâce à leurs prouesses guerrières, ils reçoivent de meilleures armes et sont graduellement intégrés au noyau dur des vétérans endurcis et très bien équipés de la Garde Impitoyable, sa garde rapprochée. Skull conduit ses guerriers au combat en personne et la vision de sa silhouette en armure noire suffit généralement à démoraliser les malheureux qui ont la malchance d'affronter sa Garde Impitoyable sur le champ de bataille.

283-326-Chapitre 11.indd 299 29/08/08 15:06:26

La vie dans la horde

L'armée de Skull accepte tous les candidats, du moment qu'ils sont disposés à participer à leurs premières batailles avec l'équivalent de bâtons et de pierres pour seules armes. Sa stratégie consiste à déployer d'immenses vagues de nouvelles recrues sans valeur qui submergent littéralement l'ennemi tandis que sa Garde Impitoyable attend le moment d'entrer en action comme un commando de choc. Sur un champ de bataille, l'armée du roi Skull est un spectacle terrifiant. Des nuées d'énergumènes fous furieux se ruent sur l'ennemi tandis que les sections les mieux équipées criblent de décharges laser les rangs adverses stupéfaits ou chargent aux côtés du vervaï.

L'armée de Skull se déplace sur une multitude d'énormes véhicules qui crachent des nuages de fumée noire. Le véhicule personnel du roi est un ancien transport de minerai monté sur des chenilles démesurées, modifié pour faire office de salle du trône ambulante et de prison pour les captifs ennemis. Ses hommes l'appellent tout simplement le Trône. Cette monstruosité noircie de suie est festonnée de bannières ennemies capturées et de toutes sortes de trophées ; le roi Skull trône sur un fauteuil royal fixé à une plateforme suspendue au-dessus de centaines de cages dans lesquelles se languissent ses prisonniers. Le roi les utilise comme monnaie d'échange : il les restitue à leurs familles ou à leurs camarades contre une rançon de feu follet ou leur offre une place dans la horde dépenaillée de son armée. Ceux qui ne valent rien, ni pour l'échange ni pour le combat, restent à pourrir dans leur cage et leurs gémissements, et leurs clameurs accompagnent le vervaï partout où il se rend. Le Sanctum est un autre véhicule remarquable : il s'agit d'une tour montée sur un traîneau fait de plusieurs Chimères liées ensemble. C'est aussi la résidence de Gurgerin, le conseiller du vervaï qui, selon ce que pensent la plupart des hommes, est un sorcier dont les divinations sont essentielles à l'établissement des plans du roi. Le Sanctum est une tour de pierres arrachée à une ruine oubliée depuis bien longtemps. On la dit remplie des résultats de toutes sortes d'expérimentations aussi ahurissantes que grotesques (ou de captifs xenos ou de monstruosités chancelantes issues du Warp ou encore d'une cabale de riches et puissants aristocrates du secteur Calixis, suivant les fables auxquelles vous ajoutez foi). Gurgerin est un homme d'un âge extrêmement avancé dont les petits yeux brillent comme des éclats de silex. On l'aperçoit parfois au sommet du Sanctum, observant les multitudes de l'armée en marche au-dessous de lui. Plusieurs autres véhicules de très grande taille, utilisés comme quartiers par la Garde Impitoyable ou pour le transport du précieux feu follet, roulent parmi les rangs de l'armée. Ils sont souvent ornés de trophées ou des dépouilles desséchées d'ennemis particulièrement détestés.

La Voix de Seth

L'une des plus importantes et des plus récentes armées d'Iocanthus est celle de la Voix de Seth, prophète autoproclamé de l'Empereur et figure de proue d'un culte apocalyptique dissident émanant du Credo impérial. Le vaï (« prince ») Seth est presque certainement un ancien adepte, probablement issu des rangs de l'Administratum de Port Souffrance, qui s'est convaincu que l'Empereur lui a envoyé des visions par lesquelles Il lui enjoignait de prendre immédiatement le contrôle d'Iocanthus. Depuis lors, par la force de sa volonté et en exploitant le manque de religion et le besoin de rédemption des populations d'Iocanthus, Seth s'est constitué une armée, certes composée de racaille, mais très importante, grâce à laquelle il est capable de défier l'autorité de ses plus puissants rivaux, particulièrement celle du vervaï.

Le vaï Seth est un petit personnage à lunettes vêtu de robes blanches. Il se déplace dans un ancien véhicule de reconnaissance à la carrosserie cabossée, qu'il a fait convertir en chaire ambulante depuis laquelle il peut prêcher la bonne parole à ses ouailles. Et il ne s'en prive pas. À vrai dire, il les harangue pratiquement en permanence et sa voix puissante résonne dans d'énormes vox-ampli transportés par les plus dévots de ses suivants. La passion avec laquelle Seth exhorte les populations d'Iocanthus à s'emparer de leur planète au nom de l'Empereur est totalement sincère et extrêmement convaincante.

Partout où il va, il attire plus de volontaires vers son armée, que ceux-ci soient des vagabonds à la recherche d'un but dans l'existence ou des mercenaires endurcis cherchant la rédemption de leurs nombreux péchés. Seth n'est pas un soldat mais il a une telle capacité à convaincre les autres de se battre pour lui que l'Empereur Lui-même pourrait bien lui avoir réellement accordé un don.

L'armée de la Voix

L'armée du vaï Seth est mal équipée, sous-entraînée et trop souvent affamée, pourtant elle est animée d'une motivation unique car tous ses hommes sont persuadés que le fait de combattre pour Seth leur permettra d'accéder après leur mort à une félicité bien supérieure à tout ce que pourraient connaître les autres pécheurs de la galaxie. L'armée de la Voix n'a aucune difficulté à renouveler ses effectifs pour compenser ses nombreuses pertes, ce qui est vraiment exceptionnel. Sous l'influence des discours passionnés de Seth, il arrive même que

283-326-Chapitre 11.indd 300 29/08/08 15:06:33

ses ennemis vaincus se joignent à elle. Son armée se déplace sur des centaines de véhicules de toutes sortes ; la plupart sont des prises de guerre, mais certains sont des présents offerts par de nouvelles recrues à leur incorporation. À cause de cela, elle doit en permanence s'efforcer d'échapper aux conséquences dramatiques d'une panne de carburant généralisée. La recherche et la capture de nouvelles sources de carburant sont essentielles à sa survie.

Les hommes et les femmes qui la composent sont aussi divers que les péchés qu'ils espèrent expier, mais ils portent tous des robes blanches, ou du moins en portaient-ils lors de leur incorporation, mais leurs voyages et leurs combats incessants font qu'ils sont surtout vêtus de gris sale. Certains possèdent des fusils laser ou d'autres armes à peu près fiables, mais la plupart n'ont rien d'autre que le fusil de chasse ou le pistolet qu'ils avaient à leur arrivée. Les combattants les plus chevronnés, le plus souvent d'anciens mercenaires ou des soldats issus de l'armée d'un autre seigneur de guerre, sont appelés les « saints » de Seth ; ils sont très écoutés et ce sont eux qui forment les jeunes recrues, enthousiastes mais souvent terriblement ignorantes, et qui leur apprennent les meilleures manières d'éviter de mourir trop rapidement. En dépit de son manque d'expérience, cette armée représente une formidable force militaire. En plus de sa détermination et de l'avantage que lui procure le nombre, la présence de Seth lui-même semble démoraliser les troupes ennemies et les inciter à s'enfuir ou à se mutiner, tout particulièrement les mercenaires qui sont souvent excessivement superstitieux ; même un tueur expérimenté peut se sentir offusqué à l'idée d'assassiner un individu qui proclame de manière aussi convaincante qu'il est un saint homme oint par la volonté de l'Empereur.

L'ABBAYE DE L'AUBE

Il s'agit du principal centre d'entraînement de l'Adeptus Sororitas dans le secteur Calixis. C'est une spectaculaire forteresse d'ouslithe jaune pâle, bâtie entre les falaises en lame de couteau d'une montagne de silex noir, et c'est sans doute l'endroit le plus sécurisé d'Iocanthus. Tout en étant proche du cœur du secteur Calixis, sa position isolée dans cet environnement austère et sauvage permet de protéger les jeunes sœurs de l'abbaye des influences corruptrices du monde extérieur.

L'abbaye a pour mission de former les initiées afin d'en faire des sœurs à part entière qui partiront ensuite accomplir leur œuvre de dévotion dans tout le secteur Calixis et au-delà. L'abbaye est dirigée par la chanoinesse Goneril qui est également à la tête de l'ordre mineur Famulous de l'Œil clairvoyant dont la vocation est d'offrir ses conseils aux puissantes familles aristocratiques du secteur Calixis. La plupart des novices de l'abbaye font partie de l'Œil clairvoyant et elles y étudient une multitude de matières allant de l'histoire impériale à la théologie en passant par les sciences économiques appliquées à la gestion d'un secteur. Plus important encore, on leur apprend à développer une force spirituelle qui leur permettra de résister aux tentations séculières permanentes auxquelles elles seront soumises lors de leurs missions. Une sœur Famulous doit être aussi disciplinée qu'incorruptible car elle ne peut compter que sur elle-même au milieu des nobles à la morale généralement douteuse des maisons où elle est affectée. La chanoinesse Goneril soumet ses novices à un régime d'entraînement très strict, à base de jeûnes, de prières, de sermons et d'études théologiques. Elle ne pousse pas les choses jusqu'à la véritable cruauté mais la vie est loin d'être facile pour une novice de l'Œil clairvoyant. Sa maîtresse des novices, la redoutable sœur Gert, est là, avec toute son intimidante présence, pour rappeler aux jeunes sœurs qu'il est de leur devoir d'obéir aux ordres en toutes circonstances.

L'abbaye de l'Aube est également la base de l'une des missions de Sœurs de Bataille de l'ordre du Calice d'Ébène, dirigée par la palatine Rhiannon. Le quartier général du Calice d'Ébène se trouve sur la Sainte Terra ; même si elles n'ont fait qu'entrapercevoir les hautes spires du plus sacré de tous les mondes de l'Imperium, les Sœurs de Bataille de l'abbaye sont considérées avec une admiration proche de la ferveur religieuse par les jeunes novices. Leurs devoirs consistent, entre autres, à constituer la garde d'honneur de la Sororitas à la cathédrale de l'Illumination, et elles sont chargées de la protection des plus importants adeptes de l'Ecclésiarchie qui viennent en visite dans le secteur Calixis. La chanoinesse Goneril et la palatine Rhiannon se conforment toutes deux à l'ancien pacte qui lie l'Adeptus Sororitas et l'Ordo Hereticus. S'il en était besoin, elles prêteraient volontiers le concours des valeureuses Sœurs de Bataille à une opération inquisitoriale dans le secteur. Le seigneur inquisiteur Zerbe, du conclave Calixis, ne prend pas ce pacte à la légère, mais il ne permettra à aucun inquisiteur d'engager les sœurs du Calice d'Ébène dans un conflit à moins que la chose ne soit absolument nécessaire. Bien qu'elles ne soient qu'une cinquantaine, les sœurs de Rhiannon forment l'unité la plus prestigieuse et la plus loyale de tout le secteur Calixis.

LES PLAINES ARIDES

Ce sont les territoires accidentés de l'intérieur d'Iocanthus, limités au sud par la forêt dense et la mer, et au nord par une chaîne de montagnes de silex abruptes. Ces terres arides s'étendent à perte de vue, en une succession de plaines, de friches broussailleuses et de steppes. C'est là que pousse la plus grande partie du feu follet et c'est également là que s'affrontent les seigneurs de guerre. Ces plaines sont parsemées de sites de bataille dont certains ne sont qu'un enchevêtrement de cadavres fraîchement tués tandis que d'autres sont de gigantesques champs d'ossements blanchis et d'épaves brûlées. Un homme courageux et assez chanceux peut gagner confortablement sa vie en pillant les champs de bataille pour en exhumer des objets de valeur ou des armes à vendre. Toutefois, le folklore d'Iocanthus abonde en fables qui racontent la fin malheureuse de pillards de cette espèce succombant aux effets d'épouvantables malédictions ou aux suites d'une rencontre avec quelques-uns de ces morts-vivants dont fourmillent ces histoires ; ainsi la plupart des gens normaux évitent habituellement ce genre de lieux.

Sepheris Secundus

Population : 12 milliards
Dîme impériale : Exactus Extremis
Géographie : un unique continent recouvrant quasiment toute la planète, petits océans polaires. Relief montagneux, forêts étendues, vastes zones d'exploitation minière à ciel ouvert. Climat arctique, atmosphère chargée d'humidité et blizzard permanent. Trois lunes, toutes les trois inhabitées.
Gouvernement : monarchie féodale
Gouverneur planétaire : reine Lachryma III
Présence des Adepta : très faible. Quelques représentants du clergé de l'Adeptus Ministorum, forteresse de district de l'Adeptus Arbites tenant lieu de quartier général administratif.

283-326-Chapitre 11.indd 301 29/08/08 15:06:38

Présence militaire : Fléaux de la Reine, armées des barons, armées privées des maisons aristocratiques. Qualité moyenne à médiocre.
Commerce : Sepheris Secundus est la plus importante planète exportatrice du secteur Calixis. Sans sa production de minerai, de métaux et de carburant, les échanges commerciaux du secteur s'effondreraient rapidement. Pour sa subsistance, Sepheris Secundus dépend d'importations de nourriture en provenance des agri-mondes du secteur. Son importante population en ferait un vivier de recrutement potentiel pour la Garde Impériale, mais du fait de la mauvaise santé chronique de ses habitants, seule une proportion relativement réduite de la population pourrait convenir à cet emploi. Par ailleurs, il y a également le risque de laisser entrevoir aux masses serviles l'idée d'une existence possible en dehors des mines.

Sepheris Secundus est un monde d'une incommensurable richesse minérale, un monde où l'on trouve des mines aussi grandes que des cités, des hordes de serfs composées de milliards d'individus et où le fossé qui sépare l'élite des masses est le plus vertigineux de tout le secteur Calixis. C'est un endroit sinistre, enneigé, plongé dans un crépuscule éternel, infesté de féroces mutants, où la populace vit une existence de labeur épuisant au plus profond des mines. L'Imperium met un tel empressement à exploiter les immenses ressources de Sepheris Secundus que cette planète est à la fois la plus riche et la plus pauvre de tout le secteur.

Le climat de Sepheris Secundus est glacial, tempétueux et sa surface toujours obscurcie par un épais manteau de nuages. Elle n'a pas d'océan à part ses petites mers polaires et l'humidité de son atmosphère provient de ses profondeurs, émanant d'anciens puits de mines abandonnés ou des geysers naturels dont le visage de la planète est criblé comme il le serait de pustules. Sa surface est fendue de crevasses qui s'étendent entre ses immenses mines à ciel ouvert, comme si elle était couturée d'immenses cicatrices et ses forêts denses et chargées de neige ne sont interrompues que par les ruines d'anciens royaumes qui ont tous échoués dans leurs tentatives de prendre le contrôle de cette planète. Avec ses blizzards permanents, l'ignorance qui affecte sa population dans son ensemble et les méthodes antédiluviennes qui y sont appliquées dans tous les domaines, Sepheris Secundus ne serait qu'une planète arriérée de plus, sans importance aucune, s'il n'y avait les immenses richesses minérales qui dorment sous sa surface.

LE ROYAUME DE LA MISÈRE

Bien que la totalité de l'Imperium soit fondé sur un modèle féodal, la féodalité est poussée à l'extrême sur Sepheris Secundus. Tous les individus qui voient le jour sur cette planète doivent avoir un maître auquel ils versent les neuf dixièmes de tout ce qu'ils produisent, ce qui, pour la plupart des citoyens, signifie le minerai qu'ils arrachent aux parois rocheuses des mines. La reine Lachryma III, monarque absolu de cette planète, trône au sommet de ce système. Les milliards de serfs de Sepheris appartiennent aux barons nommés par la reine ou encore à des familles aristocratiques du secteur ou à des consortiums marchands qui achètent leurs patentes à la reine. La reine a un maître elle aussi : l'Imperium auquel elle livre des quantités absolument astronomiques de minerai, de métaux et de pétrole brut afin de répondre aux exigences de la dîme de Sepheris Secundus, laquelle est la plus élevée de tout le secteur Calixis. Sans cet inestimable apport en matières premières, l'économie de la province impériale tout entière serait gravement déséquilibrée.

Le système féodal de Sepheris Secundus se maintient grâce à deux grandes forces. La première est le poids de la tradition : chacun des serfs qui peinent à la tâche dans les mines fait exactement la même chose que son père et son grand-père avant lui, souvent sur le même front de taille. Les mères racontent à leurs enfants des contes évoquant l'horrible destin qui attend les serfs désobéissants lorsqu'ils refusent de satisfaire aux demandes de leurs maîtres, et les prédicateurs laïcs du Credo impérial proclament inlassablement qu'il n'y a pas de plus grand péché que d'avoir des idées de grandeur.

La seconde de ces deux forces est la violence. L'une des raisons pour lesquelles la culture de Sepheris Secundus est restée si primitive, par bien des aspects, est que l'armement et tout ce qui touche à la technologie sont monopolisés par la couronne. Les Fléaux de la Reine sont équipés de fusils laser, de grenades et d'armes tronçonneuses qui contrastent avec leurs armures aux couleurs criardes évoquant un peu les personnages qu'on voit dans les vitraux des églises. Bien que peu nombreuses, l'avantage technologique dont disposent ces troupes a toujours été suffisant pour écraser tous les soulèvements qui ont pu prendre naissance dans les mines. L'his-

La reine Lachryma III

La reine de Sepheris Secundus est une femme âgée qui a su gouverner sa planète avec succès à travers d'innombrables révoltes et soulèvements des baronnies et répondre aux exigences de la dîme de plus en plus exorbitante réclamée par l'Administratum. Cependant, elle se fait vieille. Bien que son esprit soit toujours aussi vif, elle souffre d'infirmités et, comme le murmurent certains de ses barons les plus ambitieux, elle semble avoir perdu l'implacable intransigeance et la détermination qui l'ont toujours si bien servie dans le passé.

La silhouette frêle et vieillie de la reine est presque ensevelie sous la splendeur de sa tenue royale, avec ses amples robes faites de milliers de lamelles de verre coloré et sa couronne d'or blanc. Sa voix est devenue fluette et elle a perdu l'impressionnante présence qui autrefois faisait d'elle le pilier fondamental de tout le système féodal de Sepheris Secundus. Depuis quelques années, la reine se débat dans les affres d'une crise de conscience personnelle. Pourquoi ses serfs doivent-ils souffrir une existence aussi sinistre et laborieuse ? Sepheris Secundus pourrait-elle être gouvernée d'une autre manière ? Elle a ordonné à ses barons de lui faire des rapports sur ce qui se passe réellement dans les abysses des mines de la planète, mais ils rechignent à répondre à ses demandes et quelques-uns d'entre eux commencent à flairer la faiblesse et le doute dans l'esprit de leur reine. Elle ne l'admettra jamais devant quiconque, mais la reine Lachryma s'inquiète du souvenir qu'elle laissera à la postérité et elle a conscience qu'il ne lui reste pas beaucoup de temps pour découvrir les racines de la misère qui afflige Sepheris Secundus.

toire de la planète abonde en récits de massacres au cours desquels des milliers de serfs furent fauchés par le feu roulant des lasers. Par ailleurs, chaque baron possède ses propres troupes et certains ont même la permission d'utiliser quelques armes sophistiquées, mais la plupart ne sont équipés que d'armures et d'armes primitives, quoique de bonne facture, qui suffisent à imposer leur loi. Quand les serfs osent se révolter, ils le font avec des armes improvisées ou de l'équipement minier, mais même lorsqu'ils ont réussi à se soulever en nombre suffisant, ils n'ont jamais réussi à tenir l'une des mines de Sepheris pendant bien longtemps. Les armées de leurs maîtres leur sont bien trop supérieures, tant en armement qu'en entraînement, et puis, lorsque les armées des barons échouent, les Fléaux de la Reine remportent toujours la victoire. Les Fléaux sont placés sous l'autorité directe de la reine et sont également un outil idéal pour discipliner les barons. Il est arrivé plus d'une fois qu'un noble ambitieux, pour avoir refusé de remettre à la reine le tribut qui lui revenait de droit, ait la douloureuse surprise de voir sa soi-disant garde d'élite se faire tailler en pièces par les Fléaux.

Le maintien de l'ordre

Sur Sepheris Secundus, le maintien de l'ordre est assuré par les troupes des différents barons. Bien qu'il existe un certain nombre de lois universellement observées (un serf qui porte la main sur son seigneur est habituellement mis à mort, par exemple), chaque baron fait appliquer ses propres lois à sa manière et certains d'entre eux ne se donnent même pas cette peine tant qu'il n'y a pas de révolte ouverte. Certains autres barons, en revanche, font patrouiller les niveaux supérieurs des mines par des hommes chargés de vérifier que les gens ne portent pas la mauvaise couleur le mauvais jour, que l'on ne crache pas dans les rues ou que chacun utilise les formules de politesse traditionnelles. À la capitale, Icenholm, ce sont les Fléaux de la Reine qui sont chargés du maintien de l'ordre et ce sont également eux qui ramènent le calme lorsque cela s'avère nécessaire.

Icenholm

La capitale de Sepheris Secundus est une merveilleuse cité bâtie sur le pic qui surplombe la vaste fosse fumante de la mine de Gorgonid. L'immense spire de verre d'Icenholm recouvre la montagne comme une couronne nimbée de lumière surnaturelle. En réalité, cette lumière est concentrée sur la cité au moyen d'une série de miroirs démesurés placés autour des pics entourant la capitale. Par un processus coûteux et compliqué, ceux-ci projettent sur la cité une lumière qui donne l'impression d'émaner d'un lointain paradis.

La masse principale de la cité est suspendue entre trois énormes pics, sur des milliers d'énormes câbles et chaînes de soutènement, comme un joyau scintillant sur un collier au dessin élaboré. Aucun grimoire ne retrace les origines de cette structure inhabituelle, mais une théorie très répandue veut que la cité ait été bâtie autour d'un cœur constitué par un énorme vaisseau de guerre qui serait venu s'amarrer là durant la croisade d'Angevin et qui n'en serait jamais reparti. La ruche se serait développée autour de lui, comme une perle grossit autour d'un grain de sable. De nombreux bâtiments sont suspendus au-dessous du corps principal de la cité et pendent sur des centaines de mètres en direction du plancher de la vallée qui s'étend au-dessous, comme des rideaux de mousse.

Icenholm est une cité de vitraux colorés qui scintillent au soleil en un éblouissant arc-en-ciel de couleurs. Ses spires abritent les domiciles de quelques-uns des barons les plus éminents ainsi que les demeures des membres de la famille royale. La plus grande partie de la population de la cité se compose de serviteurs issus de familles qui remplissent des charges héréditaires et qui sont liés à la reine ou à l'un de ses barons. Ils constituent de véritables armées de clercs

de toutes sortes dont la mission est de vérifier que les barons de la planète versent les dîmes appropriées à leur reine ou de veiller à d'autres questions administratives comme la régulation héraldique. Les serviteurs sont organisés selon leurs propres hiérarchies et ceux de la reine tiennent le haut du pavé. Ils portent des livrées aux couleurs de leurs maîtres ; les membres de la maison royale sont en rouge (sur Sepheris Secundus, le rouge est réservé à la royauté et ceux qui le portent sans en avoir le droit se font généralement arrêter par les forces de l'ordre). Les grandes portes d'Icenholm ne s'ouvrent pas pour tout le monde. Les adeptes et les barons y sont reçus sans difficulté, mais tous les autres visiteurs devront trouver le moyen d'amadouer les gardiens des portes, dont la famille occupe cette fonction depuis des temps immémoriaux et qui ne sont guère faciles à impressionner.

Situé au sommet d'Icenholm, le palais abrite un certain nombre de chambres gouvernementales ainsi que les appartements privés de la reine Lachryma. La salle du trône présente véritablement un spectacle saisissant sous l'immense spire de son dôme dont les vitraux retracent les hauts faits des anciens monarques de Sepheris Secundus. Le trône lui-même est taillé dans un bloc de glace maintenu à température afin qu'il ne fonde pas et les volumineuses robes dont s'enveloppe la reine sont en partie destinées à l'empêcher de geler, elle aussi. Les appartements royaux sont magnifiquement aménagés et la reine dispose de trois chambres à coucher : la première pour y dormir, la deuxième afin de perpétuer la lignée royale (inutilisée depuis le décès du prince consort, il y a vingt ans de cela) et la dernière pour y recevoir les visites du matin.

La mine de Gorgonid

La Gorgonid fait partie des mines les plus vastes et les plus productives de Sepheris Secundus. Bien qu'elle se trouve en vue d'Icenholm et du palais royal, la structure et la société de la mine elle-même sont typiques de bon nombre d'autres mines disséminées à la surface de la planète. Sa population exacte est impossible à évaluer, mais elle est immense et composée d'innombrables hordes de serfs dont la plupart ne verront jamais le monde de l'extérieur. La Gorgonid est une gigantesque mine à ciel ouvert, profonde de plusieurs centaines de mètres. Des échafaudages branlants permettent d'accéder aux plus profondes de ses fosses et une forêt de palans et de grues est là pour

283-326-Chapitre 11.indd 303 29/08/08 15:06:57

283-326-Chapitre 11.indd 304 29/08/08 15:07:09

soulever les bennes de minerai jusqu'au sommet de l'immense puits de mine, où elles s'accumulent en tas colossaux en attendant que des navettes de fret les transportent jusqu'à la surface. Du rebord de la fosse, on aperçoit des amoncellements de masures de bois auxquels on donne le nom de Communs, ainsi que les pistes creusées d'ornières par les roues des chariots et les sentiers lissés par le passage d'innombrables pieds qui conduisent vers les zones de taille, loin au-dessous de la surface. Seule la fosse centrale de la Gorgonid est à ciel ouvert. Toutes les zones de taille et de nombreuses habitations se trouvent sous terre, plongées dans une obscurité perpétuelle.

La plupart des habitants de la Gorgonid vivent dans les Communs. Ce terme désigne les différentes zones d'habitations en bois dans lesquelles vivent les serfs de la mine. En théorie, tout appartient aux barons de la Gorgonid qui autorisent les serfs à vivre là en échange des neuf dixièmes de tout ce que ceux-ci extraient de la mine. En pratique, les serfs vivent où ils le peuvent et les familles nombreuses s'entassent fréquemment dans des masures d'une seule pièce éclairées à la chandelle. Les Communs fourmillent d'une population grouillante, mais ce n'est pas un endroit très animé ni très gai. Les serfs vaquent à leurs occupations la tête baissée, allant et venant péniblement entre leurs demeures et le front de taille, prenant un peu de repos dans leurs sordides cahutes des Communs. Entre leur travail, leur temps de sommeil et les sermons des frères laïcs qui sont là pour représenter le Credo impérial, il n'y a pas beaucoup de distractions dans la vie d'un serf.

Selon la tradition, les barons de la Gorgonid vivent eux aussi dans les Communs, dans de petites places fortes et des châteaux. Les serfs doivent se montrer déférents envers tous les barons mais particulièrement envers celui auquel ils doivent la corvée. Lorsque l'un des barons passe dans les rues, il peut s'attendre à ce que les serfs l'approchent pour lui offrir de petits objets fabriqués de leurs mains ou d'autres petits présents de même nature. Le baron fait ensuite brûler ces objets devant la porte de son château pour symboliser la relation qui unit les serfs et leurs maîtres. La plupart des barons ne se déplacent qu'escortés d'une importante troupe de soldats et de serviteurs qui font en sorte que les serfs ne s'approchent pas trop. Parmi ceux-ci, les gardes-miasmes sont des serviteurs particuliers chargés d'encensoirs ou de bassines d'eau parfumée afin de combattre la « puanteur des Communs » lorsqu'un baron doit supporter l'indignité d'une marche à travers ces venelles miséreuses.

La Paroi est le nom que l'on donne à la zone où l'on extrait le minerai ; c'est là que l'essentiel du travail se fait dans la Gorgonid. La Paroi est une immense façade rocheuse longue de plusieurs milliers de kilomètres, qui s'enfonce profondément dans les sous-sols de la planète. On y trouve aussi bien de gigantesques falaises couvertes d'échafaudages chancelants que des tunnels étroits à l'atmosphère suffocante, trop bas de plafond pour qu'un homme puisse s'y tenir debout. Chaque serf détient le droit de travailler une portion précise de la mine et la Paroi est couverte de jalons plantés dans le rocher, afin de signaler quel individu est autorisé à travailler à cet endroit. Autrefois, les serfs étaient obligés de s'enchaîner à leur jalon ou d'y enchaîner l'un de leurs enfants pour avoir la certitude que leur droit serait respecté. De nos jours, il leur suffit d'étaler un peu de leur sang sur la roche pour bien montrer qu'une parcelle est occupée. Les serfs doivent fréquemment faire couler leur propre sang pour renouveler leur marque qui est connue sous le nom de « marque rouge ». Les outils dont ils disposent sont extrêmement primitifs. La plupart utilisent des instruments hérités de leurs ancêtres ; bienheureux le serf qui gagne suffisamment bien sa vie en grattant sa minuscule parcelle de rocher pour pouvoir s'acheter de nouveaux outils. Chaque matin, des milliers de misérables descendent péniblement des Communs pour aller s'atteler à leur tâche devant la Paroi ; tous les soirs, ces mêmes misérables remontent vers leurs masures, ne s'arrêtant que pour rendre hommage aux barons qui viennent inspecter la Paroi et s'assurer que les paresseux seront châtiés comme il convient. Lorsque les ingénieurs de la guilde des fulminateurs viennent faire exploser une nouvelle zone de la Paroi, c'est la ruée et des milliers de serfs se précipitent afin de poser leur marque sur les nouvelles parcelles de roche qui sont mises à nu. Ces moments peuvent s'avérer assez dangereux : de nombreuses personnes se font piétiner et il y a des morts lors des bagarres qui éclatent pour la possession des meilleurs lots. Néanmoins, ces manifestations sont tolérées car elles sont le prix à payer pour que les filons les plus productifs soient exploités par les serfs les plus vigoureux et les plus déterminés.

Les Éboulis sont les zones les plus profondes, les plus sombres et les plus dangereuses de la Gorgonid. Même les barons sont obligés d'admettre que ces endroits sont trop dangereux pour être exploités par les serfs. Les cavernes des Éboulis sont emplies de gaz mortels, inondées, partiellement effondrées ou simplement si chaudes ou si radioactives que toute survie y est impossible. Nul n'a le droit de revendiquer une parcelle dans cette zone et le minerai qui s'y trouve n'appartient à personne. Les Éboulis sont le royaume des plus misérables de tous les miséreux de la Gorgonid et ceux-ci se divisent en deux groupes principaux. Le premier groupe se compose de tous les dépossédés : ceux qui n'ont pas ou plus de maître, qu'ils soient nés en dehors des liens d'un mariage autorisé par les barons ou qu'ils aient été condamnés à perdre jusqu'aux maigres droits d'un serf après avoir été condamnés pour crime. Ces misérables connaissent immanquablement une mort rapide. Ceux qui parviennent à survivre et arrivent à vendre quelques poignées de minerai illégal peuvent considérer qu'ils ont bien de la chance par comparaison avec la plupart de leurs compagnons d'infortune.

Le second groupe se compose de mutants. Les mutants sont nombreux dans la Gorgonid, comme partout ailleurs sur Sepheris Secundus, peut-être à cause de la contamination massive de l'eau potable (déjà de qualité douteuse) par les métaux et les produits toxiques. Quelle que soit la raison de leur présence, les mutants semblent attirés par les Éboulis qui sont l'un des rares endroits où ils peuvent espérer survivre et se regrouper sans être traqués par les armées des barons ou brûlés par des hordes de serfs brandissant des torches enflammées. Certains mutants se sont bien adaptés aux conditions hostiles qui règnent dans ces profondeurs et quelques-uns y prospèrent même remarquablement. Les mutants ont même élaboré une société rudimentaire où le rang social se détermine par la force brute et le degré de mutation. Les barons et les rois des mutants sont, à ce que l'on dit, des monstres inhumains que l'on dirait sortis tout droit du plus épouvantable cauchemar, des abominations infernales qui peuvent avoir l'aspect d'énormes horreurs couvertes de tentacules ou de prophètes à trois yeux capables de lire les pensées d'autrui. Certains serfs malhonnêtes n'hésitent pas à troquer de la nourriture et d'autres produits de première nécessité contre les minerais que leur proposent les parias et les mutants. C'est ainsi qu'une bonne partie de l'économie de Sepheris Secundus repose sur le travail de la caste déshéritée des mutants. Il est même possible que les Éboulis produisent plus de minerai que les filons en voie d'épuisement de la Paroi.

La zone du Crassier est la seule zone extérieure à la Gorgonid que la plupart des serfs aient l'occasion de voir au cours de leur vie. Il s'agit d'un immense terrain vague situé en surface, en bordure de la fosse, parsemé de gigantesques monceaux de déblais stériles et d'ordures diverses. Dans la demi-obscurité de cet endroit empoisonné par la pollution, au sol recouvert d'un épais tapis de poussières toxiques, des affaires louches se concluent en dehors de l'économie féodale et officielle de la mine : on y voit ainsi des serfs qui viennent vendre leur surplus de minerai et aussi des membres gangs organisés qui offrent leurs services comme tueurs ou comme contrebandiers. Les mutants des Éboulis ont eux aussi leur propre tunnel qui débouche quelque part dans le Crassier. Parfois, lors des nuits

283-326-Chapitre 11.indd 305 29/08/08 15:07:13

les plus obscures, des créatures hideuses et titubantes émergent du brouillard vénéneux pour venir prendre leur part du gâteau. Il paraît que certains barons fréquentent quelquefois le Crassier, ainsi que des étrangers venus d'autres planètes, mais ils prennent bien soin de dissimuler leur identité.

Cultistes et mécontents

Au sein de l'immense population de la Gorgonid, l'oppression a donné naissance à toutes sortes de groupes criminels et séditieux. Les soldats des barons traquent ces malfaiteurs avec acharnement et les exécutent aussitôt dans les rues des Communs. Des cultes et des sociétés secrètes fleurissent également dans les recoins sombres de la Gorgonid. Les Contempteurs, par exemple, font partie d'un mouvement qui refuse toute idée de bonheur ou d'espoir et dont les membres louent leurs services comme assassins et destructeurs de la vie afin de répandre autour d'eux la misère dont ils ont été affligés. À en croire certaines rumeurs, si vous vous coupez un doigt et que vous le clouez à un poteau indicateur des Communs, les Contempteurs apparaîtront sur le seuil de votre demeure au moment où vous vous y attendrez le moins ; vous pourrez alors négocier avec eux pour qu'ils éliminent la personne que vous haïssez le plus.

De son côté, la Croisade des orphelins recherche discrètement les individus dotés de capacités inhabituelles (le don de lire les pensées ou la précognition, par exemple) et les emmène avant qu'ils ne soient remis aux hommes des barons par leurs familles apeurées. Personne ne sait pour quelle raison la Croisade s'intéresse à ces individus hors normes, mais le destin qui les attend ne peut certainement pas être pire que de se voir emmené de force par la soldatesque pour ne jamais revenir. On aperçoit parfois les agents encapuchonnés de gris de la Croisade près des arènes où se déroulent les jeux sanglants qui sont populaires dans les Communs ou encore aux environs des hospices où dépérissent les victimes de maladies et d'accidents, et ils ont toujours l'air d'être à la recherche de quelque chose. Cependant, le plus terrifiant des cultes clandestins de la mine de Gorgonid est la Couronne de granit. On voit le sinistre emblème de ce groupe, un œil crevé, gravé à l'entrée de la plupart des accès aux Éboulis et plus d'un vieux mineur connaît des légendes qui racontent comment les plus puissants des chefs mutants de ces abysses ont juré allégeance aux seigneurs de la Couronne de granit. Ces « seigneurs », à ce que l'on dit, résident dans un lieu secret et immensément ancien, très loin sous la surface. Personne ne sait d'où viennent ces légendes et encore moins si elles sont vraies, mais le soir au coin du feu, on raconte des histoires semblables partout sur Sepheris Secundus.

LA MINE DES LONGUES BRASSES

De toutes les mines de Sepheris Secundus, les Longues brasses est la plus singulière. L'intérieur de son immense bassin est inondé par un lac souterrain sur lequel flottent des milliers de radeaux, de barges et de constructions de bois liées ensemble pour constituer les habitations des serfs des Longues brasses. À cause des blizzards cinglants qui fustigent sans cesse Sepheris Secundus, de nombreux serfs meurent à chaque tempête, noyés dans les eaux glaciales et démontées du lac. Cette cité, que ses habitants appellent l'Épave, est l'un des pires lieux de misère et de désespoir de toute la planète. Ses habitants se cramponnent comme ils le peuvent à leur pauvre existence, ils sont perpétuellement affligés de toutes sortes de maladies à cause des eaux putrides qui les entourent et condamnés à passer leur existence à travailler dans les abominables mines qui s'étendent sous la surface du lac.

Les barons des Longues brasses sont contraints, par la loi planétaire, à vivre à l'intérieur de la mine dont les serfs leur appartiennent, mais aucun d'eux n'irait s'installer de son plein gré dans le dange-

Les traditions du servage

Le système du servage qui règne depuis des siècles sur sepheris secundus a engendré de nombreuses traditions destinées à consolider la relation entre serfs et barons. certaines d'entre elles peuvent paraître extrêmement étranges aux yeux d'observateurs extérieurs. Il existe quelques différences régionales mineures, mais l'esprit des traditions est le même partout. Elles régissent notamment :

Le mariage : un mariage entre serfs doit être autorisé par les barons de chacun des deux conjoints. Les futurs mari et femme se coupent chacun un doigt et l'envoient à leurs maîtres respectifs. cette pratique symbolise le fait que les serfs renoncent à leurs droits sur tout enfant né hors des liens du mariage.

La mort : afin de bien montrer qu'aucun serf ne pourra jamais se libérer totalement de la dette qu'il a envers son baron, son corps devient la propriété du seigneur à sa mort. La plupart des barons se débarrassent de ce tribut en faisant enterrer les corps sous une pile de déblais, mais certains préfèrent procéder de manière plus ostentatoire et donnent les cadavres des serfs à dévorer à leurs chiens de chasse.

Les célébrations obligatoires : lors des occasions importantes pour le baron (comme la naissance d'un enfant, par exemple), les serfs sont tenus de montrer leur joie en se mettant à danser lorsqu'ils entendent la nouvelle et à l'approche du baron. De nombreux barons prennent cette coutume très au sérieux et font fouetter les serfs qui se trouvent aux environs de leur personne jusqu'à ce que ceux-ci se mettent à danser, sans leur demander s'ils étaient au courant de la bonne nouvelle ou non.

Le jour de la paroi : les serfs fêtent le jour où ils atteignent l'âge requis pour pouvoir poser leur première marque personnelle sur la paroi (généralement au début de l'adolescence). Le jeune serf marque son premier jour de la paroi par trois journées de travail ininterrompu, pour bien montrer qu'il est véritablement digne d'accéder aux trésors qu'elle recèle. Par la suite, les anniversaires de ce jour sont célébrés par toutes sortes de pratiques extrêmement variées mais toujours douloureuses ou humiliantes, qui peuvent aller d'une simple rossée à l'obligation de se laisser peindre le corps de slogans insultants avant de courir nu à travers les communs.

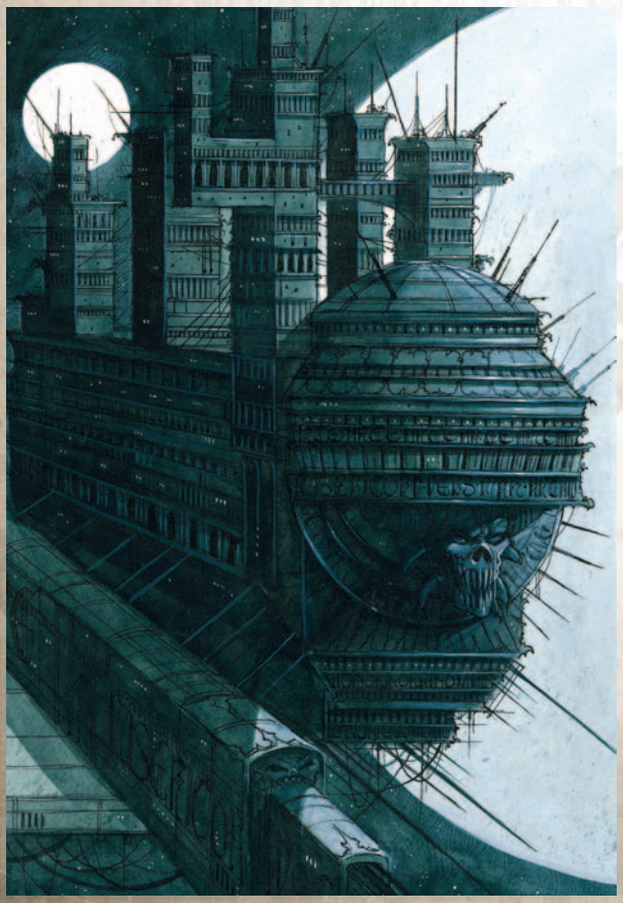
Le jour d'action de grâces : c'est une fête annuelle célébrée partout sur sepheris secundus. Elle donne l'occasion aux serfs de se souvenir de leurs morts et de porter leur deuil (une pratique autrement considérée d'un mauvais œil, voire carrément interdite). Le deuil étant considéré comme une démarche égoïste, les participants dissimulent rituellement leur identité en portant un masque, en se peignant le visage ou en tenant leurs réunions dans la plus complète obscurité.

283-326-Chapitre 11.indd 306 29/08/08 15:07:23

reux environnement de l'Épave. Au lieu de cela, ils vivent dans de belles résidences suspendues au rebord de la fosse par d'énormes chaînes et desservies par de précaires ascenseurs et téléphériques. Les barons aiment à savourer leur caféine sur les balcons accrochés à la surface inférieure de leurs extraordinaires demeures, d'où ils peuvent admirer la vue spectaculaire qu'offre le panorama de la mine des Longues brasses sans que les dangers et la pauvreté qu'elle recèle ne soient trop visibles à l'œil nu. Les demeures seigneuriales se balancent d'une manière alarmante lorsque le vent souffle un peu fort et il est même arrivé à certaines d'entre elles de se décrocher et de plonger au fond du lac. À l'intérieur, les meubles et les décorations sont vissés à leurs supports et les invités des barons ont plutôt intérêt à avoir le pied marin.

Le Miséricorde

Le *Miséricorde* est un excellent exemple des innombrables vaisseaux chartistes qui sillonnent les routes marchandes reliant Scintilla, Iocanthus et Sepheris Secundus aux autres mondes du secteur. C'est un bâtiment titanesque, très laid, qui ressemble à une baleine spatiale à la peau incrustée de berniques de laquelle dépasseraient les saillies plantées au hasard de tourelles et de réacteurs, et qui laisserait dans son sillage une longue traînée de débris, comme la queue d'une comète. Le *Miséricorde* transporte d'énormes quantités de marchandises de toutes sortes entre les mondes qui sont ses clients, ainsi que de nombreux passagers. Pour se rendre d'une planète à une autre, l'un des moyens de déplacement les plus employés consiste à acheter un billet sur un vaisseau comme celui-ci. Le circuit complet du *Miséricorde* (Scintilla/Iocanthus/Sepheris Secundus) lui prend plus d'un an et il l'effectue selon une trajectoire fixe, établie suivant la charte concédée à ses capitaines. Les vaisseaux



du même type sont très courants dans le secteur Calixis, comme partout dans l'Imperium, et ils tracent lentement leur morne route entre les étoiles. Sans ces vaisseaux chartistes, de vastes régions de l'Imperium seraient complètement coupées du reste de l'univers et l'économie des secteurs impériaux s'écroulerait. Pourtant, la plupart des gens les méprisent et prennent pour argent comptant tous les clichés qui courent au sujet de leurs équipages, considérés comme un ramassis d'enfants de l'espace mal dégrossis, indignes de confiance, dépourvus de scrupules et sans aucune éducation. Tout vaisseau chartiste doit détenir une charte énonçant clairement les routes commerciales qu'il est autorisé à emprunter et les activités qui lui sont permises. La charte du *Miséricorde* fut signée par l'un des tout premiers commandants du secteur.

Partout où il aborde, le *Miséricorde* est considéré comme un oiseau de malheur. Les vaisseaux chartistes ne manquent pas dans le secteur Calixis mais le *Miséricorde* traîne derrière lui une réputation particulièrement funeste. Les gens pensent qu'il est de très mauvais augure de se marier, d'accoucher ou de se lancer dans une entreprise importante lorsque ce vaisseau se trouve arrimé aux docks orbitaux d'un système. Depuis son entrée en service, voilà bien des siècles, de nombreuses histoires courent au sujet des sombres événements qui se produisent quand le *Miséricorde* fait relâche dans un astroport. On parle de pestes, de technodéfaillances et de disparitions d'enfants dans la population. En plus de cela, l'équipage est majoritairement composé de hors-monde, des individus nés dans les profondeurs de l'espace et ayant rarement mis le pied sur une planète, et, comme chacun sait, ces individus ont de drôles de choses qui leur tournent dans la tête.

L'intérieur du *Miséricorde* évoque un gigantesque château labyrinthique, surchargé de décorations baroques et grotesques. En réalité, le *Miséricorde* est constitué de l'assemblage de plusieurs vaisseaux différents, chacun avec son propre style, dont les éléments ont ensuite été embellis et remplacés au fil des siècles. Par endroits, là où les vaisseaux d'origine sont rattachés les uns aux autres, certains couloirs deviennent des puits vertigineux et les pièces sont soudainement placées tête en bas. Il peut s'avérer assez compliqué de se rendre d'un endroit à un autre, mais les hors-monde qui composent l'équipage sont très habiles à grimper le long des échelles de fortune et même à sauter par-dessus les gouffres qui s'ouvrent dans le sol à certains endroits. Les aménagements intérieurs du *Miséricorde* sont archaïques. On y trouve des salles de banquet, des cachots, des galeries de cérémonie envahies de toiles d'araignée et toutes sortes d'autres choses qui semblent n'avoir aucun rapport avec la vocation commerciale du vaisseau ou les besoins de son équipage.

La société du vaisseau

À bord du *Miséricorde*, l'existence se définit en fonction des différentes castes qui constituent l'équipage. Il y a des dizaines de castes, chacune ayant sa fonction particulière au sein du vaisseau. Les membres d'équipage peuvent être nés dans une caste ou y avoir été affectés dans les rares cas où ceux-ci sont d'origine extérieure au navire. Ces castes vont de la confrérie des briqueurs de pont (qui grattent la crasse des sols du pont des machines) à la compagnie des Imbéciles (la troupe des artistes du bord, qui comprend un certain nombre de clowns, d'acteurs et de conteurs). Les officiers forment une caste à part et portent des masques caractéristiques d'allure assez sinistre pour se démarquer du reste de l'équipage. Chaque caste est dirigée par son propre chef qui reporte aux membres de la caste des officiers. Les officiers, de leur côté, reçoivent leurs ordres d'Anapollo et Luneros, les capitaines jumeaux du vaisseau. Les capitaines sont convaincus que le système des castes est la principale condition qui a permis au *Miséricorde* de survivre durant si longtemps et ils n'hésitent pas à traduire immédiatement en justice tous ceux qui tentent de s'y opposer. Toutes ces castes sont refermées sur elles-mêmes, remplies

283-326-Chapitre 11.indd 307 29/08/08 15:07:31

Les castes du Miséricorde

L'équipage du Miséricorde est organisé en castes très fermées, spécialisées et héréditaires. Il est impossible de passer d'une caste à une autre et la plupart des membres d'une caste en sont natifs. Parfois, par ordre du capitaine, d'anciennes castes peuvent être dissoutes ou de nouvelles castes peuvent être créées, mais certaines sont aussi anciennes que le vaisseau lui-même. Voici quelques-unes des castes qui existent sur ce vaisseau :

Le nom complet de la caste des officiers est : les seigneurs, leur fratrie et leurs officiers. Ses membres portent toujours un masque, où qu'ils aillent. Leur rôle est d'assister les capitaines dans la prise de décisions comme dans leur application.

Les magnanimes constituent le service de sécurité du vaisseau. Ils sont vêtus d'armures archaïques, faites de plaques et de mailles, et portent des fusils d'aspect peu rassurant. Ils peuvent passer de la plus impeccable courtoisie à la plus extrême agressivité en un clin d'œil, même au beau milieu d'une conversation parfaitement anodine.

À bord du Miséricorde, le corps médical est représenté par la convention des suturateurs qui s'entraînent à pratiquer leurs procédures sur le petit cheptel d'animaux vivants du vaisseau. C'est la raison pour laquelle on peut voir des chats, des gros cochons et toutes sortes d'autres créatures errer en liberté dans les blocs opératoires et les infirmeries du bord.

Les immortels sont chargés de collecter les corps des membres d'équipage décédés, de conduire le service lors des funérailles dans l'espace et d'enquêter sur les morts suspectes. Ils n'hésitent jamais à rappeler aux autres membres de l'équipage que chacun d'eux devra, un jour ou l'autre, passer entre leurs mains.

La communauté des ratiers consacre toute son énergie à endiguer l'invasion permanente de la vermine à bord du vaisseau. Cette caste ne compte que quelques membres d'équipage humains, les autres sont d'antiques serviteurs de dératisation ratistolés.

Les équarrisseurs sont les cuisiniers du bord et ils s'occupent également d'élever le bétail embarqué comme source de nourriture. Ils tirent une immense fierté des repas qu'ils préparent et se montrent extrêmement véhéments, et parfois violents, dès qu'il s'agit de défendre la supériorité de leurs recettes personnelles. Personne ne maîtrise l'art de la chicanerie comme un équarrisseur.

La caste des pourvoyeurs du silence est la seule à ne pas avoir une fonction qui soit connue de tous. Ils dépendent des capitaines jumeaux et on les voit parfois dans les coursives, traversant le vaisseau d'un pas décidé. Ils portent des uniformes bleu nuit et ont le visage décoré d'étoiles peintes.

d'orgueil et elles en viennent parfois à s'affronter violemment, par exemple lors d'escarmouches semblables à celles qui opposent régulièrement la guilde des lampistes aux dévideurs de câbles pour savoir à qui revient la prérogative de changer les lumiglobes. Toutes les castes ont leurs propres coutumes surprenantes, par exemple les grands masques animaux de bois et de papier que portent les membres de la guilde des assujettisseurs (les juges et les exécuteurs du bord) ou l'ablation rituelle d'une oreille que doivent subir tous les membres des mécanistes (qui entretiennent les capricieux réacteurs du vaisseau). Ce dernier rituel serait pratiqué en l'honneur d'un légendaire mécaniste du passé, l'héroïque Bessimer « L'esgourde » Jone, qui aurait sauvé le *Miséricorde* « de l'infâme démantibulerie et du brocantage ».

La majorité des membres de l'équipage sont d'authentiques hors-monde dont l'existence tout entière se déroule sur le vaisseau. Toutefois, comme les mariages intercastes ne sont pas autorisés, le vaisseau doit intégrer des individus de l'extérieur afin de renouveler le patrimoine génétique de sa population. Certaines des plus anciennes légendes rappellent le terrible « Âge des six orteils » qui intervint lorsqu'un capitaine fou refusa d'accueillir du sang neuf dans l'équipage du *Miséricorde*. Les hommes d'équipage venus de l'extérieur (surnommés « culs-terreux » ou « rampants ») sont à la fois estimés et méprisés. Ils ont beaucoup de valeur pour l'équipage et on ne leur confie que les tâches les moins dangereuses, mais ils ne seront jamais considérés comme des membres du vaisseau à part entière et seront toujours traités comme des étrangers, quelle que soit la durée de leur service à bord.

LIEUX PRINCIPAUX

La passerelle de commandement se trouve non loin du centre du vaisseau, dans l'un de ses plus anciens secteurs dont les parois sont couvertes de fresques décolorées rappelant les mythes de l'histoire du vaisseau ou de tragiques événements depuis longtemps oubliés. Les capitaines et les officiers pilotent le *Miséricorde* depuis une estrade surélevée, appelée tribune des capitaines, encadrée d'une série de drapeaux ornementés et très anciens que l'on intervertit à chaque changement d'équipe. L'équipe de jour est signalée par des bannières de guerre dorées, tandis que des bannières marchandes argentées sont disposées pour l'équipe de nuit. Personne ne se souvient des origines de cette pratique curieusement théâtrale (qui pourrait tout aussi bien être due à un simple caprice des capitaines jumeaux). Les officiers de la passerelle et leurs équipes changent d'uniforme en fonction de la période : or (pour le jour) et argent (pour la nuit), lorsque la passerelle change de mains et passe d'un « banc » (appellation d'une équipe dans le jargon du vaisseau) à l'autre. Sur le côté de la tribune du capitaine se trouvent des postes de pilotage secondaires tenus par des timoniers chargés de veiller au fonctionnement des différents systèmes du vaisseau, de calculer les trajectoires, d'informer l'équipage au moyen du réseau comm-vox et ainsi de suite. Selon une antique tradition, ces officiers subalternes ne sont pas autorisés à monter sur la tribune à moins d'y être expressément invités. Toute transgression équivaudrait à tenter de s'élever au-dessus de sa condition, un impardonnable acte de trahison à l'encontre de la stricte hiérarchie du poste de commandement. Pour de tels actes, on a vu des timoniers se faire précipiter dans le vide de l'espace intersidéral.

À tout moment, les jumeaux exigent la présence d'un auditoire sur la passerelle. On procède à un tirage au sort pour déterminer quels membres d'équipage devront passer la journée dans ce que l'on appelle la cour d'observation. Ces observateurs sont censés surveiller les procédures afin de s'assurer que le protocole est bien respecté, bien qu'en réalité l'équipage ait tendance à considérer les journées passées dans cette cour comme des sortes de représentations théâtrales. La plupart passent leur temps à manger, à échanger des commentaires plus ou moins plaisants au sujet de certains officiers ou à admirer les capitaines d'un œil écarquillé. Suivant le strict protocole, les officiers de la passerelle mettent un point d'honneur à ignorer tous les commentaires, les mastications bruyantes, les lancers de nourriture ou les quolibets émanant de la cour. Dans la réalité,

283-326-Chapitre 11.indd 308 29/08/08 15:07:38

toutefois, ceux qui se conduisent mal découvrent souvent qu'il leur faut subir les conséquences de leur comportement lorsqu'ils retournent à leurs fonctions ordinaires.

Les décisions solennelles et importantes, telles qu'un changement de trajectoire, sont considérées comme des moments particulièrement intéressants par les membres d'équipage. Ceux qui ont la chance d'avoir été tirés au sort pour participer à la cour d'observation le jour où un événement de ce type est prévu en profitent souvent pour vendre leur ticket au plus offrant. En théorie, le fait de participer à la cour avec un ticket falsifié est considéré comme une infraction à la régulation, mais dans la pratique la plupart des officiers ferment les yeux. Les visiteurs et les passagers qui voyagent sur le *Miséricorde* sont souvent émerveillés par le cérémonial ésotérique qui régit les activités de la passerelle, qu'ils peuvent venir admirer à leur guise depuis une rangée de sièges disposés en cercle derrière la cour d'observation. Il est possible que cet auditoire de curieux aussi fascinés qu'intrigués soit la seule raison qui pousse les capitaines à laisser ces étranges traditions se perpétuer.

283-326-Chapitre 11.indd 309 29/08/08 15:07:46

À bord du *Miséricorde*, les passagers séjournent à l'hostellerie de l'Outrespace, une succession de cabines, petites mais bien équipées, entretenues par les laquais de l'intendance. Les laquais ont un certain nombre d'habitudes excentriques. Il leur est, par exemple, interdit de parler. De ce fait, ils communiquent par messages écrits (les passagers qui ne savent pas lire peuvent rencontrer quelques difficultés à bord du *Miséricorde*) et, entre eux, par un langage des signes très rapide. Les laquais décorent l'hostellerie avec des centaines d'objets brillants ou colorés trouvés sur le vaisseau, pour la plupart oubliés par des passagers. On se trouve plutôt à l'étroit à l'hostellerie et les pièces y sont assez poussiéreuses. En outre, malgré leur obligeance, les laquais comprennent toujours les choses un peu de travers. La nourriture qu'ils apportent aux passagers, notamment, a toujours un goût bizarre. Il est possible que les laquais fassent exprès de mal interpréter les demandes des voyageurs afin de bien leur faire comprendre qu'ils ne font pas vraiment partie de l'univers du *Miséricorde*.

La galerie du Péché est l'un des rares endroits où les membres d'équipage des différentes castes se côtoient. C'est une vaste chambre à l'intérieur de laquelle a été bâtie une petite ville pleine d'animation. Plusieurs castes, dont les gardiens mercantiles et les brisedeniers, y vendent toutes sortes de marchandises et de services aux membres d'équipage et aux passagers. La galerie du Péché (les origines de ce nom restent incertaines) est ce qui ressemble le plus à une communauté « normale » à bord du *Miséricorde*, mais on y voit tout de même bien des rituels et des coutumes étranges : les boutiquiers organisent régulièrement des simulacres de batailles dans les rues, se lancent dans des marchandages rituels élaborés avec leurs clients, lesquels se font à l'aide d'une profusion de jurons, et feignent de faire des sacrifices à leurs légumes. C'est là que la compagnie des Imbéciles donne ses représentations, dans de petits théâtres de rue. Certains de ces artistes ont l'habitude de se promener dans la foule où ils choisissent un passant (de préférence parmi les passagers qui paraissent les plus éberlués) qu'ils suivent en mimant sa démarche ou en récitant de la poésie. Pour ce qui est de l'ambiance de la galerie, l'idée générale semble être de contrebalancer le côté terre à terre des activités qui s'y pratiquent par autant d'étrangeté et de symbolisme que possible.

Les puissances du secteur Calixis

Dans le secteur Calixis, plusieurs organisations détiennent un pouvoir qui ne se limite pas à une simple planète mais se fait ressentir dans l'intégralité du secteur. Ces puissantes organisations comprennent les Adepta de l'Imperium ainsi que cinq grandes maisons aussi anciennes que le secteur lui-même. Leurs représentants peuvent être présents sur n'importe lequel des mondes du secteur et ils possèdent tous suffisamment de ressources pour être considérés comme des acteurs majeurs dans la trame politique complexe du secteur.

L'Adeptus Terra

L'Adeptus Terra est en théorie l'organisation la plus importante du secteur Calixis. En tant que « gouvernement » impérial, les membres de l'Adeptus Terra sont chargés de s'assurer que le secteur Calixis remplit ses obligations envers l'Imperium, d'abord en fournissant une dîme appropriée en matériel, main-d'œuvre et psykers, puis en obéissant aux lois impériales et en n'abritant jamais aucun des ennemis de l'Empereur. Le gouverneur du secteur, Marius Hax, nomme les commandants des sous-secteurs qui sont chargés d'administrer les différentes régions du secteur Calixis au nom de Terra. Le seigneur de secteur, pour sa part, reporte aux gouverneurs du segmentum Obscurus. Par ce biais, Hax peut requérir l'assistance militaire de la Garde ou de la Marine Impériale ou même des puissants Space Marines. Cependant, sauf si le gouverneur est capable de démontrer, preuves à l'appui, que le secteur Calixis est sous la menace d'un danger immédiat, ce genre de requête ne reçoit habituellement aucune réponse. Sur une échelle plus réduite, le gouverneur Hax peut exercer une influence considérable sur de nombreux adeptes du secteur, par exemple ceux de l'Adeptus Arbites ou de l'Ecclésiarchie. Même s'il gouverne d'une manière relativement « non interventionniste », son influence ne doit pas être sous-estimée.

L'Adeptus Ministorum

Le Ministorum dispose d'une puissance considérable dans le secteur Calixis. C'est une région sanctifiée, dédiée à saint Drusus et une multitude de pèlerins viennent le visiter depuis de nombreux secteurs environnants ; un bon nombre de ses sites les plus remarquables sont de nature religieuse. Le cardinal Ignato met beaucoup d'énergie à maintenir les effectifs des prêcheurs et des confesseurs en activité dans le secteur et ces apôtres de la parole impériale sont de loin les adeptes les plus présents sur les mondes du secteur. De nombreuses planètes possèdent leur propre cardinal et tous ces dignitaires constituent le synode du secteur qui statue, sous la direction d'Ignato, sur toutes les questions d'ordre spirituel. Du fait de la grande piété du peuple, les édits d'Ignato ou du synode se répandent rapidement par l'intermédiaire du clergé et peuvent ainsi arriver aux oreilles du citoyen ordinaire bien plus efficacement qu'ils ne le pourraient par n'importe quel autre moyen.

D'une manière ou d'une autre, la majorité des citoyens accomplissent régulièrement leurs dévotions, que ce soit seulement une fois par mois, lorsqu'ils se rendent avec difficulté dans un temple misérable, ou qu'ils fassent leur prière tous les soirs dans la chapelle privée d'une maison noble. Les lieux de culte sont généralement tenus par un membre de l'Ecclésiarchie, ce qui signifie que les adeptes de l'Ecclésiarchie sont nombreux et ont des relations bien plus étroites avec la population que les autres adeptes n'en auront jamais. Sur les mondes où les adeptes ne sont pas très nombreux (comme Sepheris Secundus) l'évangélisation quotidienne des foules est essentiellement assurée par un clergé laïc composé de pieux individus formés et placés là par l'Ecclésiarchie pour répandre sa parole dans des lieux où le prêcheur le plus dévoué hésite à se rendre. Dans le secteur Calixis, les régions où la parole de l'Empereur n'est pas enseignée sont peu nombreuses, mais le fait que les adeptes soient éparpillés et que le Ministorum utilise des laïcs signifie que le dogme n'est pas toujours strictement observé. Il peut arriver que la manière d'enseigner le Credo impérial s'éloigne de la ligne directrice de l'Ecclésiarchie. Sur Sepheris Secundus, par exemple,

283-326-Chapitre 11.indd 310 29/08/08 15:07:50

les prêcheurs laïcs élevés dans le système féodal de cette planète ont tendance à représenter les barons et la reine comme des personnes sacrées et investies du pouvoir de l'Empereur. Sur Iocanthus, les mercenaires jurent allégeance à l'Empereur en tant que commanditaire et trésorier, tandis que la population des sous-ruches de Scintilla vénère l'Empereur sous une multitude de formes qui peuvent aller d'un terrifiant dieu vengeur qu'il faut apaiser par des meurtres à l'incarnation de l'esprit des ruches elles-mêmes. Bien que le Credo impérial étende son aile sur l'intégralité du secteur Calixis, dans la réalité le cardinal Ignato et les autres cardinaux du synode doivent bien souvent lutter pour la sauvegarde de l'orthodoxie.

L'ADEPTUS ARBITES

Le rôle des arbitrators est de s'assurer que les mondes du secteur Calixis se plient tous à la législation impériale. L'Adeptus Arbites est présent sur la plupart des planètes du secteur. Généralement, les arbitrators sont basés dans d'austères forteresses de district dont l'aspect sinistre est censé rappeler l'inflexibilité de la loi impériale aux populations. En outre, ces forteresses leur permettent d'être certains d'avoir toujours une position de repli où se retrancher en cas de rébellion généralisée. Dans le secteur Calixis, à l'exception de Scintilla, rares sont les mondes qui bénéficient d'une importante présence de l'Arbites et la plupart n'ont qu'une seule forteresse de district, avec quelques postes régionaux. Pourtant, même s'ils ne sont pas nombreux, les arbitrators sont universellement redoutés pour la loyauté exclusive qu'ils vouent à la loi impériale. Le gouverneur planétaire lui-même peut se faire arrêter par l'Adeptus Arbites s'il a l'imprudence de donner asile aux ennemis de l'Empereur ou de chercher à secouer le joug de l'autorité impériale. Cependant, même s'ils sont redoutables et malgré la grande autorité dont ils disposent, les arbitrators doivent se limiter à la défense de la législation impériale et ils ne possèdent guère d'influence en dehors de ce domaine.

Dans le secteur Calixis, c'est le haut marshal Goreman qui est à la tête de l'Arbites. Il a débuté sa carrière comme licteur et son manque de compassion à l'égard des masses souffrantes de la population impériale confine au mépris. À ses yeux, il n'est pas de plus grand crime que celui du citoyen impérial qui néglige son devoir pour prendre les armes contre les autorités légitimes. Il est bien connu sur Scintilla, où tout le monde sait qu'il prend volontiers la tête des troupes de répression antiémeutes. Le haut marshal exige des rapports réguliers de ses équipes d'arbitrators en poste sur les autres planètes du secteur. C'est un individu pessimiste de nature, qui ne cesse d'émettre de sombres avertissements au sujet du secteur Calixis qui, selon lui, serait sur le point de basculer sur la pente glissante qui le précipitera dans l'anarchie et la terreur. Goreman voit des catastrophes et de l'anarchie partout, y compris dans les activités du Magistratum de Scintilla. Selon son opinion, les membres du Magistratum font partie du problème et il les considère avec le plus profond dédain.

Goreman a récemment autorisé la mise en place de la Divisio Immoralis, une division spéciale d'arbitrators qui se consacre à la recherche de renseignements sur les activités des cultes dans tout le secteur Calixis et qui cherche à expliquer une récente recrudescence des émeutes et des actes de terrorisme menés par certains cultes marginaux. Bien que la Divisio Immoralis ne compte qu'une poignée d'arbitrators menés par l'arbitrator en chef Kae Drusil, un vétéran assez éprouvé par sa carrière, elle dispose d'une considérable liberté de mouvement pour mener ses enquêtes, et ses membres peuvent se rendre où ils le désirent dans le secteur.

Sur Scintilla, l'Adeptus Arbites est basé à la forteresse du Juste, un énorme bloc de lithobéton planté dans le désert impitoyable, non loin de la ruche Tarsus. C'est là que l'on trouve le quartier général de Goreman, l'institut de formation des arbitrators cadets qui seront ensuite envoyés dans tout le secteur Calixis, et les archives judiciaires du secteur. La Divisio Immoralis dispose de petits bureaux encombrés, dans les archives, tandis que les nombreuses équipes des agents de la force publique de Scintilla s'entraînent régulièrement dans un décor urbain criblé de balles, placé à cet effet juste à l'extérieur de la forteresse. Sur Sepheris Secundus, les arbitrators sont basés à l'Isolatorium et sont essentiellement préoccupés par la lutte contre les cultes et les groupes de mutants qui se dissimulent au sein des immenses populations de serfs des mines de la planète. Sur Iocanthus, la présence de l'Adeptus Arbites se limite à une unique escouade de licteurs et d'arbitrators, basée à Port Souffrance mais que l'on rencontre plus souvent dans les plaines sauvages de l'intérieur, cherchant à vérifier une nouvelle rumeur au sujet de cultistes ou de psykers renégats.

LA RÉDEMPTION

Les prêcheurs de l'Adeptus Ministorum sont très rares dans les quartiers les plus sombres et les plus profondément enterrés des cités du secteur Calixis. Là où les adeptes font défaut, une autre organisation religieuse se charge de porter le verbe flamboyant de l'Empereur au cœur des endroits les plus délaissés. Cette organisation, qui opère tout à fait en dehors du contrôle des Adepta, est appelée la Rédemption. Nombreux sont ceux qui considèrent les Rédemptionistes comme les véritables terreurs des sous-ruches, plus encore que les bandits, les mutants ou les criminels de tous poils. Les Rédemptionistes sont des fanatiques ultraviolents qui voient le péché en toutes choses et qui appliquent des tactiques d'une grande simplicité : ils sillonnent la sous-ruche en incinérant tous les pécheurs qu'ils croisent sur leur chemin, en improvisant des bûchers, en exhortant les pauvres hères des sous-ruches à abandonner leurs amis et leurs parents à la flamme purificatrice et en éructant des sermons passionnés où il est question de la sainte intolérance de l'Empereur et de la malignité de tous ceux qui n'adhèrent pas aux opinions rédemptionistes. Les soldats masqués des Rédemptionistes sont vêtus de robes rouges et armés de tout ce qui peut brûler, depuis les torches enflammées jusqu'aux lance-flammes. Les meilleurs et les plus saints d'entre eux ont la bonne fortune de pouvoir s'armer de l'eviscerator, une énorme tronçonneuse qui se manie à deux mains, grâce à laquelle ils peuvent mortifier la chair des impies. Un bon nombre de ces Rédemptionistes sont des âmes perdues à l'esprit brisé qui, après avoir tout perdu dans la violence de la sous-ruche, cherchent la consolation et la vengeance dans la haine religieuse prônée par le culte.

Le culte de la Rédemption est puissant dans de nombreuses régions de l'Imperium et il est probablement arrivé dans le secteur Calixis par l'intermédiaire de fanatiques venus en pèlerinage à la cathédrale de l'Illumination. Il est actif sur plusieurs planètes, mais son foyer spirituel se trouve sur Scintilla. Le culte est organisé en plusieurs croisades, chacune étant menée par un diacre charismatique. Toutes ces croisades opèrent indépendamment les unes des autres, mais elles reconnaissent toute l'autorité d'une femme, l'archidiaconesse Ludmilla.

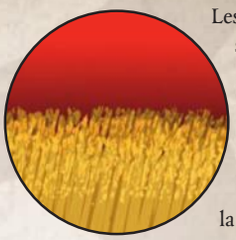
LA MAISON KRIN

Les « banquiers de Drusus » forment une famille très ancienne, très soudée, dont l'immense fortune provient des prêts et des services bancaires qu'ils procurent aux autres maisons aristocratiques. C'est peut-être la plus ancienne de toutes les grandes maisons dont l'influence s'étende à tout le secteur et ses membres n'hésitent pas à critiquer vertement les « nouveaux riches » qui ont acquis tant d'influence dans le secteur d'aujourd'hui. Sur presque toutes les planètes, on trouve des maisons aristocratiques dont les finances dépendent

283-326-Chapitre 11.indd 311 29/08/08 15:07:54

de la maison Krin. Les dépenses somptuaires de la ruche Sibellus, par exemple, seraient inenvisageables sans les prêts consentis par la maison Krin, et la corporation DeVayne ne pourrait acquérir les droits qu'elle détient sur des générations de serfs de Sepheris Secundus si la maison Krin cessait de lui avancer les fonds nécessaires. Les membres de la maison Krin préfèrent rester entre eux mais ils possèdent des domaines sur un grand nombre de mondes. Ils ne font pas étalage de leur fortune contrairement aux autres maisons, car leur position est suffisamment assurée pour ne pas avoir besoin de recourir à de telles vulgarités pour affirmer leur supériorité. La maison Krin emploie de très nombreux agents à la Main d'Or de Tarsus, sur Scintilla, et elle entretient également de petites équipes partout où elle estime que sa considérable fortune peut être utilisée pour lui rapporter encore plus d'argent. De nombreux membres de la noblesse sont persuadés que la maison Krin doit posséder une crypte emplie de richesses inimaginables, bien cachée quelque part, et certains soutiennent même que les membres les plus éminents de la famille Krin accordent à cette accumulation d'or un amour proche de la ferveur religieuse. Que ces suppositions soient vraies ou non, la localisation de la crypte de la maison Krin est un secret très bien gardé. Par ailleurs, les membres les plus importants de la famille Krin traitent rarement avec les personnes qui ne sont pas de la maison et préfèrent laisser leurs subalternes faire affaire avec les « étrangers » (ce qui ne les rend guère sympathiques aux yeux des nobles des autres maisons).

L'ALLIANCE CESTELLE



Les origines de l'Alliance Cestelle se trouvent sur la planète Regulus, dans l'abysse d'Hazeroth. Autrefois, Regulus était un agri-monde géré par l'Administratum, mais les adeptes furent tous tués à la suite d'un impact de météorite. C'est alors que les petits royaumes féodaux prirent en main la gestion de leur monde. Le temps que le contact soit rétabli avec l'Imperium, il apparut de manière évidente que l'alliance formée par les différentes populations autochtones administrait son agri-monde bien plus efficacement que ne l'avait fait l'Administratum. On décida donc de laisser les habitants de Regulus se débrouiller par eux-mêmes tant qu'ils répondaient aux exigences de la dîme par la fourniture de nourriture. L'Alliance Cestelle naquit de cette succession d'événements. Elle est constituée des peuples unifiés de Regulus, qui ont depuis expédié des représentants sur d'autres planètes d'aspect moins prometteur pour les transformer, en quelques décennies, en agri-mondes fertiles qui versent d'énormes dîmes au gouvernement du gouverneur du secteur, Marius Hax. Lentement, au fil du temps et presque sans que les autres grandes maisons s'en aperçoivent, l'Alliance Cestelle a amassé des richesses et un pouvoir qui font d'elle l'égale des autres grandes maisons du secteur.

Aujourd'hui, l'Alliance Cestelle contrôle un grand nombre d'agri-mondes du secteur Calixis. Il n'a pas échappé à l'attention du seigneur gouverneur Hax que l'Alliance pourrait, si elle le désirait, couper les vivres aux mondes les plus peuplés de Calixis et ainsi déclencher

L'archidiaconesse Ludmilla

Ludmilla est une femme d'âge mûr, solidement bâtie, qui s'est elle-même attribué le titre de dirigeante de la Rédemption dans le secteur Calixis. Selon elle, l'Empereur est une divinité vengeresse à l'extrême et il est de son devoir à elle, en tant qu'être humain, de punir tous les péchés des hommes, depuis les pensées impures jusqu'aux abus de jurons, par l'usage immodéré du feu. Ludmilla croit au pouvoir purificatoire du feu avec autant de ferveur qu'elle croit en l'Empereur, et rien ne lui procure plus de joie que de voir les pécheurs, les lieux de mauvaise réputation et des niveaux entiers de la sous-ruche se consumer en un étincelant brasier.

Dans son immense dévotion, elle est également totalement folle. C'est une prédicatrice passionnée, comme inspirée par les feux de l'enfer, et c'est également une combattante aguerrie bien qu'elle manie son arme consacrée, une énorme paire de cisailles industrielles, avec plus d'enthousiasme que d'habileté. Son véritable talent est de savoir pousser ses fidèles à laisser la fureur de l'Empereur embraser leur âme jusqu'à ce qu'il ne reste plus rien d'eux-mêmes : ni compassion, ni même souvenirs, jusqu'à devenir l'incarnation de la haine brûlante que l'Empereur ressent à l'égard de tous les pécheurs. Son projet le plus ambitieux serait de faire accepter la Rédemption comme l'un des mouvements du credo impérial et elle ne cesse d'envoyer des présents au cardinal Ignato dans l'espoir qu'il acceptera enfin les Rédemptionistes en tant que membres à part entière de l'Adeptus Ministorum. Ces présents se composent essentiellement de charretées entières de pécheurs carbonisés qu'elle fait déposer sur le parvis de la cathédrale de l'Illumination. Jusqu'à présent, le cardinal Ignato s'est abstenu de lui répondre.

Les grandes maisons

Le terme « grande maison » ou « maison sectorielle » se réfère aux organisations civiles qui peuvent se prévaloir d'une présence dans tout le secteur calixis. Ceci les différencie des maisons « planétaires » ou « mineures » qui peuvent détenir un pouvoir considérable sur une planète en particulier mais qui n'exercent pas une grande influence ailleurs que sur celle-ci. Dans les débuts du secteur calixis, toutes les grandes maisons et la plupart des maisons planétaires étaient liées à des familles aristocratiques. Les grandes maisons de l'ancien temps se composaient d'immenses lignées régies par des principes d'hérédité très stricts afin de garantir leur monopole sur le pouvoir. De nos jours, plusieurs de ces grandes maisons sont en réalité des corporations. Bien que leurs membres se conduisent comme s'ils faisaient partie de la noblesse, les véritables aristocrates des grandes maisons séculaires ne manquent jamais de leur rappeler que leur appartenance à ce cercle très fermé repose sur leur ambition et leur habileté, et non sur leur lignée. Les grandes maisons jouent leur propre jeu politique et économique ; avec les milliers de personnes et les armées qu'elles contrôlent, elles détiennent potentiellement un pouvoir énorme sur le secteur calixis. certaines tiennent des mondes entiers sous leur coupe et certaines autres pourrissent des ambitions qui pourraient un jour les conduire à défier les Adepta de l'Imperium.

une famine qui mettrait le secteur à sa merci. Afin de consolider ses liens avec l'Imperium, Hax a nommé Egoyan Cestelle gouverneur de la nébuleuse d'Adrantis et a renouvelé les droits détenus par l'Alliance sur ses agri-mondes. Les membres de l'Alliance doivent parfois marcher sur une étrange corde raide pour parvenir à maintenir les traditions de leurs mondes natals et de leurs royaumes tout en agissant comme des membres à part entière de la noblesse du secteur Calixis. Les traditions de Regulus comportent, entre autres, le port de tatouages faciaux (et les nobles de très haut rang arborent des œuvres d'art d'une extraordinaire complexité) et l'incinération des morts sur des bûchers funéraires. En outre, on y hurle les prières à l'Empereur à grands braillements, selon la manière qui fut enseignée aux populations de Regulus par les premiers missionnaires impériaux lors de leur arrivée sur la planète.

Les membres de l'Alliance s'impliquent dans le jeu politique du secteur et se conforment à l'étiquette en vigueur (bien que ses membres soient généralement à peine mieux considérés qu'une bande de rustauds primitifs par le reste de la noblesse), mais ils sont très réticents à autoriser la moindre interférence extérieure sur les planètes qu'ils contrôlent et vont jusqu'à refuser les visites des adeptes sur leurs agri-mondes. Les rares personnes qui ont eu l'occasion de visiter l'un des mondes de l'Alliance Cestelle ont parfois rapporté des histoires stupéfiantes au sujet de rituels avilissants pratiqués autour de gigantesques effigies enflammées. Les membres de l'Alliance se donnent énormément de mal pour montrer un visage aristocratique et raffiné, mais certains affirment qu'ils sont incapables de dissimuler complètement leur nature primitive. Les couleurs de l'Alliance Cestelle sont le rouge et le jaune d'or et son emblème est une étendue de blés mûrs ondulant sous la brise.

LA CORPORATION DEVAYNE

La corporation DeVayne est une grande maison sectorielle assez inhabituelle car elle était autrefois un puissant ordre religieux. La Fraternité du Sépulcre était à l'origine un mouvement du Credo impérial qui se dévouait à former les laïcs aux questions religieuses. Plus exactement, elle formait ses émissaires pour les envoyer au sein des masses les plus opprimées auxquelles ils prêchaient la bonne parole, afin que chacun soit pénétré de la chance qui lui était accordée de pouvoir donner sa vie au service de l'Empereur et se sente empli de gratitude pour les décennies de travail harassant qui constituaient son seul avenir. La Fraternité, qui était au départ un département très apprécié du Ministorum, devint de plus en plus populaire. À la longue, un fossé se creusa entre le Ministorum et l'armée de prêcheurs laïcs qui étaient peu à peu devenus les seules autorités religieuses dans de nombreuses régions. Il y a plusieurs siècles de cela, à la suite d'une proclamation du synode Calixis, le Ministorum retira ses adeptes de la Fraternité et exigea qu'elle cesse toute activité d'évangélisation. La Fraternité abandonna ses fonctions religieuses à la suite du « schisme du Sépulcre » mais elle ne disparut pas. Au lieu de se dissoudre, elle exploita l'avantage que lui donnait son emprise sur les masses laborieuses de nombreuses planètes et ses prêcheurs laïcs constituèrent la toute nouvelle corporation DeVayne.

La corporation DeVayne fonde sa fortune et son influence sur le travail de ces mêmes légions de travailleurs serviles (auxquels ses membres font référence sous le nom « d'esclaves »). Elle a tous les droits sur des millions d'individus dans des endroits tels que les forges inférieures de Gunmetal City. Elle est également le plus gros investisseur en droits de servage auprès de la couronne de Sepheris Secundus, en dehors des barons locaux, et le travail de ses esclaves permet à la corporation d'amasser des richesses et de l'influence sur des dizaines d'autres mondes. Lorsqu'une autre des grandes maisons se procure des matières premières, celles-ci proviennent souvent de mines, de plantations ou de raffineries où travaillent les esclaves DeVayne. La corporation est célèbre pour la petite armée de scribes qu'elle emploie à tenir les registres de ses esclaves. On dit que tous ces esclaves, du premier au dernier, sont recensés dans les archives DeVayne et que la corporation a des contrats permanents avec des mercenaires et des chasseurs de primes chargés de retrouver et de ramener les esclaves en fuite. Les troupes de la maison DeVayne, composées de vétérans formés à écraser les soulèvements des serfs de Sepheris Secundus, sont bien connues pour la brutalité qu'elles mettent à réprimer les rébellions et les manifestations dans lesquelles sont impliqués ses esclaves.

Bien que la Fraternité du Sépulcre soit officiellement dissoute depuis des siècles, les membres de la corporation DeVayne ont tout de même une apparence extrêmement religieuse. Ils recrutent leurs nouveaux membres parmi les enfants de leurs esclaves (c'est un cas unique parmi les grandes maisons) et cette pratique suscite une très grande suspicion dans les familles aristocratiques qui ne peuvent se faire à l'idée que de vils paysans puissent s'élever dans la société au point de devenir membres d'une grande maison. Les membres de la corporation n'accordent aucune valeur à leurs esclaves, excepté en termes financiers. C'est une attitude qui laisse tous les observateurs perplexes au regard du fait que les membres de la maison DeVayne étaient eux-mêmes des esclaves autrefois. Les plus cyniques affirment que la corporation doit encore être animée d'un objectif religieux d'une nature ou d'une autre pour inspirer une telle dévotion à des individus qu'elle traite si misérablement.

283-326-Chapitre 11.indd 313 29/08/08 15:08:12

Il est vrai que l'organisation de la maison DeVayne, avec ses membres répartis en « ordres », chacun chargé de la gestion de l'un de ses départements commerciaux, ressemble énormément à celle d'une institution religieuse, et ses membres défendent avec une ferveur quasi mystique ce qu'ils appellent la mission de la corporation, qui est d'aider les peuples de l'Imperium à remplir leurs devoirs envers l'Empereur et leurs frères humains. Ces discours passionnés sont un excellent moyen de convaincre les esclaves qu'ils travaillent pour le bien de l'Imperium, mais ils sont beaucoup moins bien accueillis par la noblesse du secteur. À cause de leurs origines roturières, les membres de cette maison sont traités en parias par la plupart des maisons aristocratiques, pourtant nul ne peut nier qu'elle est l'une des forces motrices de l'économie du secteur Calixis. L'Adeptus Ministorum, de son côté, considère la maison DeVayne avec une profonde défiance car nombre de ses adeptes sont convaincus que la Fraternité du Sépulcre est toujours active, qu'elle prospère dans les sphères dirigeantes de la corporation et qu'elle s'active à répandre une forme de corruption religieuse de nature indéterminée. La couleur de la corporation est le gris-perle et son emblème est une main ouverte.

LA DYNASTIE MACHENKO

Il s'agit d'une famille étendue et organisée selon une hiérarchie héréditaire très stricte, à la manière des anciennes maisons nobles, mais c'est la plus mystérieuse de toutes les grandes maisons. Voici soixante-quinze ans de cela, le patriarche de la dynastie, lord Scelestes Machenko, fut accusé de sorcellerie, d'hérésie et d'impiété, et condamné au bûcher. La dynastie tomba avec lui ; ses domaines furent pris d'assaut par les maisons rivales et ses richesses furent confisquées par l'Administratum. La famille passa les décennies suivantes à se reconstruire et, depuis la purge de Machenko, ses membres tiennent des registres d'une scrupuleuse exactitude. Bien qu'une ombre plane toujours sur cette famille à cause de son passé, personne n'a pu découvrir la moindre preuve d'hérésie qui puisse expliquer son retour en force. Cependant, la source de la richesse qui lui a permis de récupérer son statut de grande maison et qui lui permet aujourd'hui de participer aux grandes manœuvres de la politique aristocratique est un mystère total, ce qui alimente les plus sombres rumeurs. On ne peut nier que les possessions de cette maison sont importantes, qu'il s'agisse de demeures dans les spires de ruches ou de terres, mais elle ne semble détenir le contrôle d'aucun agri-monde ni d'aucune grande fabrique qui puisse justifier la fortune dont elle dispose si clairement. Lorsqu'on les questionne sur les origines des capitaux de la dynastie, les aristocrates de la maison Machenko répondent (toujours avec une impeccable courtoisie) qu'ils préfèrent discuter de ce genre de question dans le cercle familial.

Les membres de la dynastie Machenko ont élevé l'étiquette au rang d'un art et les érudits de la maison établissent d'énormes grimoires recensant les protocoles du savoir-vivre, que les nobles de la maison transportent partout avec eux grâce à des lutrins-serviteurs. Les salutations rituelles et les formulations des titres de la maison Machenko sont d'une telle complexité que les nobles des maisons rivales prétendent souvent qu'il s'agit d'un genre de code secret. Quoi qu'il en soit, les nobles Machenko écartent toujours toutes les suppositions au sujet des mystères censés environner leur maison avec autant de charme que de délicatesse et ce sont tous, sans exception, des hôtes aimables et prévenants. Aussi sombres que puissent être les rumeurs qui courent au sujet de la dynastie, rares sont les aristocrates qui refusent les invitations des membres de cette maison.

Le symbole de la dynastie Machenko est une planète entourée d'une ceinture d'anneaux et sa couleur est le bleu nuit.

L'HÉGÉMONIE SKAELEN-HAR

Il s'agit d'une très importante corporation basée sur un ensemble de principes philosophiques connu sous le nom de concordium. L'Hégémonie Skaelen-Har est un consortium industriel extrêmement puissant et productif, qui contrôle des entreprises dans tout le secteur Calixis, parmi lesquelles des centaines de manufactoria de Sibellus et de Gunmetal City. Les pièces détachées de vaisseaux spatiaux sont l'une de ses principales productions, et la flotte Calixis dépend tout particulièrement de Skaelen-Har pour la bonne maintenance de ses bâtiments de guerre. Des liens très étroits l'unissent à la Marine Impériale car sans l'Hégémonie les vaisseaux de la flotte Calixis seraient cloués au sol.

Chacun des membres de l'Hégémonie se conforme au concordium, un ensemble de règles qui met l'accent sur la réalisation du potentiel d'un individu par la destruction de sa personnalité propre. Le concordium décrit la personnalité « idéale » de la manière suivante : obéissant mais ambitieux, amoral et insensible aux arguments de l'émotion, résolu et impitoyable. Selon Skaelen-Har, ceux qui présentent ces traits de caractère sont ceux qui ont le plus de chances de réussir dans le 41e millénaire. Un membre de Skaelen-Har doit progressivement apprendre à mettre sa véritable personnalité de côté pour adopter une conduite en accord avec le concordium. Il ne peut permettre à sa vraie nature de se manifester que dans un environnement contrôlé, lors des réunions des membres de Skaelen-Har. Les membres de Skaelen-Har sont recrutés dans toutes les couches de la société pourvu qu'ils possèdent le potentiel qui leur permettra d'adhérer au concordium. Ils progressent ensuite à travers les niveaux très stricts d'une hiérarchie dont les plus hautes sphères sont composées des individus qui sont parvenus à se débarrasser totalement de leur personnalité initiale. Ceux-ci constituent le directoire de Skaelen-Har et ils maîtrisent si bien leur concordium que l'on ne peut guère déceler de désaccords ou d'indécisions dans les activités de l'Hégémonie. Les membres de Skaelen-Har font d'excellents officiers de marine et ils sont nombreux dans la flotte Calixis. Toutefois, bien des membres de la classe des officiers éprouvent des soupçons quant aux motivations qui poussent l'Hégémonie à placer un si grand nombre des leurs à bord des vaisseaux de guerre du secteur.

Pour entrer dans l'Hégémonie, tous les candidats doivent abandonner une partie d'eux-mêmes au concordium et cet abandon est symbolisé par le remplacement d'une partie de leur corps, en général une main ou un élément du visage. Cela peut aller de la pose d'une simple prothèse, dans les cas des membres subalternes, aux améliorations les plus sophistiquées pour les plus fervents adeptes du concordium. Les membres de Skaelen-Har portent les couleurs de l'Hégémonie, le noir et l'argent, et arborent l'emblème de l'étoile argentée.

283-326-Chapitre 11.indd 314 29/08/08 15:08:18

283-326-Chapitre 11.indd 315 29/08/08 15:08:24

Le conclave Calixis

La branche de l'Inquisition qui est chargée de la surveillance du secteur Calixis porte le nom de conclave Calixis. Il est dirigé par le seigneur inquisiteur Caidin et son grand conseil et son officio sont basés au palais du Tricorne, sur Scintilla. Il est divisé en une multitude de sous-officios et l'on rencontre d'austères postes fortifiés sur la plupart des planètes les plus importantes ou les plus peuplées ou à proximité. Les administrateurs de ces sous-officios portent le titre d'inquisiteurs planetia et dirigent des conseils locaux, ou conclavia, organisés comme des grands conseils en miniature. Le conclave Calixis dispose de troupes militaires, de vaisseaux spatiaux et d'acolytes, mais ce sont ses inquisiteurs qui sont ses éléments les plus précieux et chacun d'eux détient une autorité et possède des compétences qui dépassent de très loin les rêves les plus fous du citoyen impérial moyen. Le conclave Calixis exerce sa surveillance sur l'intégralité du secteur, sans aucune limite juridictionnelle.

Il faut noter que, malgré les pouvoirs de Caidin et du grand conseil, les inquisiteurs du conclave Calixis ne sont pas tous du même avis. Ce sont des individus d'une grande indépendance d'esprit, qui sont chacun occupés à leurs propres missions et entreprises. Chacun d'eux a son idée bien personnelle sur la manière dont l'Inquisition devrait être gérée et sur les efforts qu'il se doit de faire pour préserver l'Imperium. Certains d'entre eux finissent par devenir des ennemis acharnés et il n'existe pas deux inquisiteurs qui partagent exactement les mêmes opinions. S'ils devaient tous se regrouper un jour sous la même bannière, ils constitueraient de très loin la plus grande puissance de cette région spatiale et leur pouvoir éclipserait même celui des grandes familles aristocratiques par le simple poids des ressources qu'ils sont capables de mobiliser. Jusqu'à ce que cela se produise, les inquisiteurs du conclave Calixis resteront leurs propres ennemis, complotant les uns contre les autres, s'efforçant de réaliser des objectifs secrets et utilisant leurs acolytes comme des pions dans un jeu destiné à démontrer leur supériorité. Certains de ces inquisiteurs, nobles de cœur et emplis de piété, sont des exemples de la valeur impériale, d'autres sont des libres penseurs ou, ainsi que le formulerait un puritain, des corrompus. N'importe lequel d'entre eux pourrait être le plus grand sauveur du secteur Calixis ou son plus célèbre criminel. Caidin et le grand conseil ont beau faire de leur mieux pour que tous les inquisiteurs éparpillés dans le secteur œuvrent en vue d'un même objectif, ils doivent malgré tout arbitrer certaines disputes de temps à autre.

La cabale tyranienne

La cabale tyranienne a été constituée il y a de nombreuses années, en réponse à l'inquiétante prophétie qui évoque l'apparition de l'astre Tyran. Ses membres sont appelés tyraniens ou spectralistes (ou encore, selon un terme plus condescendant, astrologues) car ils sont chargés d'enquêter sur les apparitions de l'astre Tyran, un sinistre soleil spectral, et sur son influence. La cabale tyranienne est basée au bastion Serpentis, une lugubre forteresse de pierre noire, satinée par le temps, qui surgit de la surface de Lachesis, l'une des lunes de Scintilla. L'architecture du bastion est typique de celle des postes avancés et des forteresses de l'Inquisition qui sont disséminés un peu partout dans le secteur Calixis. Les spectralistes ont reçu le droit exclusif d'utiliser le bastion Serpentis à la création de leur cabale. Le seigneur de secteur Hax, le maître astropathe Xiao et quelques autres personnes sont au courant de son existence, et ceux qui ne le sont pas, sont tenus éloignés de la lune par d'effrayants avertissements au sujet de l'instabilité géologique de celle-ci. Le seigneur inquisiteur Zerbe se trouve généralement au bastion et c'est là, dans sa grande salle d'audience, qu'il tient des réunions plus ou moins régulières avec tous les inquisiteurs de la cabale afin que ceux-ci fassent leur rapport sur leurs activités et partagent leurs informations. Ces réunions sont l'occasion de se faire autant d'alliés que d'ennemis, mais elles constituent également l'occasion d'échanger toutes sortes d'informations sur les diverses menaces et les groupes influents qui peuvent exister dans le secteur.

Du fait que la menace de l'astre Tyran se fait ressentir sur tout le secteur Calixis, l'effectif de la cabale n'est pas officiellement fixé. Certains inquisiteurs, ceux qui sont décrits plus loin, sont présents dans le secteur Calixis depuis un certain temps et ils reconnaissent l'autorité de Zerbe (bien qu'ils soient loin de tous lui obéir). D'autres inquisiteurs se joignent parfois temporairement à la cabale, particulièrement si une enquête commencée ailleurs les a amenés dans le secteur Calixis pour des recherches relatives à l'Hereticus Tenebræ, tandis que quelques-uns lui prêtent main-forte surtout pour profiter de l'expérience des inquisiteurs extrêmement compétents qui font partie de la cabale. Les individus énumérés ci-après sont des spectralistes confirmés, mais d'autres inquisiteurs se joignent à la cabale et la quittent sans arrêt, avec la bénédiction de Zerbe.

283-326-Chapitre 11.indd 316 29/08/08 15:08:29

Komus, l'astre Tyran

Le soleil spectral que l'on désigne sous le nom d'astre Tyran résiste aux interprétations mais certains éléments clés paraissent évidents.

Komus est mentionné dans une lugubre prophétie qui décrit en termes apocalyptiques l'apparition d'une « obscurité » qui doit submerger les mondes de l'humanité pour, en définitive, finir par dévorer toute civilisation humaine. Cette obscurité dévorante doit être précédée de signes et de présages, des soi-disant événements précurseurs, qui doivent graduellement transmuter les esprits humains afin de les préparer à embrasser les ténèbres. De nombreuses personnes pensent qu'il s'agit à l'évidence d'une allusion à un débordement du Chaos et du Warp, mais cette explication est loin d'être universellement acceptée. Il existe de nombreuses menaces de grande envergure dans la galaxie. La prophétie pourrait aussi bien s'appliquer aux tyranides (les érudits notent une répétition du mot « dévorer » dans le texte de la prophétie) qu'aux eldars pour ce qui est du Warp. Toutefois, étant donné la capacité manifeste du Warp à abolir et à faire muter la réalité, la cabale tyranienne accorde une attention certaine à cette idée. Le texte de la prophétie proprement dite est conservé sous bonne garde dans les archives du bastion Serpentis et Zerbe n'autorise que quelques élus triés sur le volet à examiner sa transcription complète.

Pour ce qui est des événements précurseurs, le Propheticum Hereticus Tenebræ, ainsi que ce manuscrit est appelé, fait de nombreuses références à « Komus » ou à « l'astre Tyran ». Selon ce texte, Komus serait le signe avant-coureur, le présage annonçant la montée des ténèbres. Il est décrit comme un « soleil noir » ou comme « un halo de flammes noires ». Ce présage surnaturel est représenté par une rune impie dont la meilleure description serait de dire qu'elle ressemble à une patte d'oiseau griffue. Cette rune a résisté à toutes les tentatives de traduction et il a été jusqu'à présent impossible de découvrir si elle était déjà apparue dans d'autres circonstances.

Zerbe est convaincu que ce n'est pas une coïncidence si le secteur Calixis souffre régulièrement d'un phénomène récurrent des plus étranges : l'apparition du « soleil spectral ». Au fil du temps (sans que l'on puisse identifier de périodicité spécifique) un « soleil noir » monstrueux qui correspond à l'apparition de la prophétie s'est mystérieusement manifesté dans diverses zones réparties dans tout le secteur.

Les circonstances de ces apparitions ne sont jamais exactement similaires mais le schéma qui les accompagne est généralement le suivant : sans aucun avertissement, une étoile noire fantomatique émettant apparemment des flammes noires et des radiations ésotériques de nature inconnue se matérialise spontanément dans un système planétaire. Elle y brille d'un éclat maléfique pendant quelques jours puis, tout aussi mystérieusement qu'elle était apparue, elle disparaît sans laisser de traces. Cette apparition s'accompagne de perturbations psychiques, de bouleversements géologiques et de problèmes sociologiques d'envergure tels que des émeutes généralisées et des troubles de toutes sortes.

La plupart du temps, le soleil spectral éclipse complètement l'étoile naturelle du système en question, comme s'il la possédait, frappant de consternation et de panique les populations des mondes en orbite autour de cette étoile lorsqu'elles voient leur soleil virer au noir.

Par ailleurs, en certaines occasions, il est également arrivé que le soleil spectral apparaisse de manière moins directe avant de disparaître à nouveau : par exemple, sous forme d'une étoile étrangement brillante dans le ciel nocturne ou d'une couronne fantomatique autour d'une lune.

Aucun astronome n'a pu expliquer ce sinistre phénomène. Il échappe à la science dont disposent les humains et il a donc éludé toutes les tentatives d'examen approfondi jusqu'à maintenant. Il reste impossible de prévoir ses apparitions. Les membres de la cabale tyranienne sont convaincus que le phénomène qui porte le nom de soleil spectral est en réalité Komus, l'astre Tyran, car il correspond de très près aux diverses descriptions de la prophétie. Certains suggèrent que l'astre Tyran serait l'image fantomatique d'un corps stellaire prisonnier de l'Immaterium, dont la lumière nous parviendrait à travers le tissu élimé de l'espace. D'autres pensent qu'il s'agit de l'image inversée d'une étoile de l'espace warp en train d'opérer une translation dans l'espace réel et d'essayer de se frayer un passage. D'autres encore prétendent que l'astre Tyran serait un corps céleste artificiel, mû par des modes de propulsion et des mécanismes xenos incompréhensibles pour l'esprit humain.

Quelle que soit la vérité, le phénomène est un fait réel. Au cours du siècle écoulé, il s'est manifesté dix-huit fois dans le secteur Calixis. Chacune de ces manifestations a déclenché des troubles de l'ordre public et des perturbations géologiques. Lorsque l'astre Tyran apparaît, on assiste à des tremblements de terre et à des éruptions volcaniques. Juste avant son apparition, les planètes affectées sont parfois la proie de soulèvements et de révolutions d'une grande violence. Dans la population, on assiste à un pic des naissances de psykers et les psykers dormants deviennent soudain actifs. Des mutations peuvent se produire. Ces événements se produisent généralement dans les deux à trois mois précédant une apparition.

D'autres signes et présages se répandent dans la population : des marques de naissance, d'étranges emblèmes runiques apparaissant sur les murs sans explication possible, une recrudescence d'activité dans les cultes. Certaines sources décrivent également des visions prémonitoires fugitives, telles que l'image entraperçue d'un soleil aux flammes noires dans les miroirs, à la surface des étangs ou des flaques, ou même à la surface de l'eau ou du vin contenu dans un verre.

Des phénomènes de panique collective ou de folie précèdent également les apparitions de l'astre Tyran. Nul n'a jamais pu expliquer comment il apparaît et voile l'étoile naturelle d'un système planétaire de ses vapeurs noires et empoisonnées. Parfois, les désordres et les émeutes ne conduisent à rien de précis, malgré tous les présages et les indices, et l'astre Tyran ne se montre pas, bien qu'il soit possible qu'il se soit manifesté d'une manière difficile à détecter. En deux occasions répertoriées au moins, au lieu d'éclipser l'étoile d'un système, il est simplement apparu comme une étoile lointaine au-dessus d'une planète, à peine plus grosse que l'étoile du matin.

Les membres de la cabale tyranienne sont convaincus qu'une partie essentielle de leur mission consiste à tâcher de prévoir ces apparitions afin de réussir à se trouver sur place pour enquêter au moment où se produit le phénomène. Zerbe espère que des informations importantes pourront être collectées lors d'une authentique observation. Dans l'ensemble du secteur, ces apparitions alimentent toutes sortes de mythes et de rumeurs. L'Inquisition a méticuleusement fait disparaître toute confirmation officielle de l'existence du phénomène.

283-326-Chapitre 11.indd 317 29/08/08 15:08:33

Les inquisiteurs de la cabale tyranienne

Seigneur inquisiteur Anton Zerbe, Ordo Hereticus

Anton Zerbe a été nommé à la tête de la cabale tyranienne par le seigneur inquisiteur Caidin en personne. Il prend ses devoirs très au sérieux et il est absolument convaincu que la prophétie qui annonce la venue de l'astre Tyran est véridique. Il quitte rarement le bastion Serpentis où il préside les fréquentes réunions des inquisiteurs de la cabale. Autrefois, Zerbe parcourait la galaxie et s'efforçait d'éliminer la corruption et l'incompétence au sein des Adepta. Aujourd'hui, il se consacre entièrement à son rôle. On ne le voit jamais sans son impassible masque d'or et sa magnifique armure dorée, et il semble parfaitement à sa place sur le trône de la salle d'audience du bastion. C'est un individu peu facile d'abord qui conserve toujours une distance par rapport à ceux qui l'entourent.

Zerbe se montre presque impartial à l'excès. En cas de désaccord, il refuse systématiquement de soutenir un inquisiteur contre un autre, quelle que soit la gravité de l'accusation portée. Sa principale motivation réside dans le désir d'empêcher les conflits de perturber la cabale tyranienne, afin qu'elle puisse accomplir sa sainte mission. Selon son opinion, si l'une des factions inquisitoriales prenait le pas sur les autres à l'intérieur de la cabale, le secteur (et peut-être même l'Imperium) serait condamné. Si les recongrégateurs obtenaient ce qu'ils veulent, la cabale sombrerait dans l'anarchie. Si les xanthites triomphaient, le Chaos corromprait son œuvre. Même les amalathiens, s'ils parvenaient à leur objectif, feraient basculer la cabale dans un misérable désarroi. L'objectif de Zerbe est de faire en sorte qu'aucune de ces factions ne puisse dominer les autres dans le secteur Calixis, pour que l'Hereticus Tenebræ puisse être évité. Rien d'autre n'a d'importance. Si le besoin s'en fait sentir, il ira même jusqu'à recruter ses propres acolytes pour faire échouer les plans de l'un de ses inquisiteurs. En plus de son habileté politique, Zerbe est un puissant psyker, bien que cela ne soit pas de notoriété publique dans la cabale. Il préfère conserver ses talents psychiques en réserve pour le cas où il se verrait obligé de triompher personnellement d'un ennemi particulièrement dangereux.

Répurgateur Rykehuss, Ordo Hereticus

Rykehuss est la terreur des sorciers. Pour lui, tout le monde est coupable de quelque chose et le seul châtiment est la mort. À ses yeux, le secteur Calixis est un chaudron putride où les sorciers se reproduisent comme des mouches et où les pieux et honnêtes citoyens impériaux sont assiégés de toutes parts par le péché. Ses homélies passionnées et ses accès de fureur volcaniques sont connus de tous au bastion Serpentis, où il passe son temps à exhorter ses collègues inquisiteurs à s'abattre sur tous les pécheurs afin de les purifier par la flamme de la vertu ou les condamner à la damnation éternelle. Rykehuss porte une armure richement ornementée et abondamment améliorée qui lui fut offerte par l'Adeptus Mechanicus après qu'il eut purgé un monde-forge d'un culte de sorciers, dans un secteur voisin. En plus de cela, il est expert dans le maniement d'un véritable arsenal.

Les méthodes de ce répurgateur sont très simples : il se rue sur une cité ou une autre, voit aussitôt la dépravation qui la submerge et établit immédiatement un tribunal des ordalies où les citoyens les plus dévots doivent amener les membres de leur famille ou leurs voisins accusés d'hérésie pour qu'ils y soient jugés. Lorsque Rykehuss entend dire qu'une hérésie particulièrement infâme est en train de se tramer quelque part dans les environs du lieu où il se trouve, il rassemble tous les porteurs de torches qu'il peut trouver et se précipite sur les lieux, avec la certitude que ses compétences martiales lui permettront de mettre personnellement les pécheurs à mort. Parmi ceux qui ont eu l'occasion d'observer les campagnes de terreur de Rykehuss, certains le considèrent comme un héros, d'autres comme un boucher, et tous sont dans le vrai. De nombreux innocents sont morts de la main de Rykehuss, mais les psykers renégats et les cultistes qui sont tombés sont tout aussi nombreux. Cependant, il ne faudrait pas croire que Rykehuss soit aussi rustre que ses méthodes peuvent le laisser penser. Il sait bien qu'il ne peut éliminer tous les pécheurs à lui tout seul, mais ses méthodes terrifiantes et son style grandiloquent lui permettent de rappeler aux citoyens impériaux que de terribles menaces se cachent parmi eux et que des punitions plus

283-326-Chapitre 11.indd 318 29/08/08 15:08:37

redoutables encore attendent les individus au cœur faible. La mort des innocents, quoique regrettable, n'est qu'un faible prix à payer pour répandre la peur que Rykehuss estime nécessaire pour l'aider à réprimer les activités des sorcières et des sorciers… Et puis, de toute façon, l'Empereur reconnaîtra les siens. Rykehuss est obsédé par l'idée que ce sont les méfaits des innombrables sorciers qui infestent le secteur qui déclencheront l'Hereticus Tenebræ.

Chasseur de démons Ahmazzi, Ordo Malleus

Ahmazzi est le seul inquisiteur de l'Ordo Malleus parmi les spectralistes. C'est un vétéran très âgé, aux cheveux gris, qui a près de trois cents ans. Sa carrière l'a mené de Titan aux plus extrêmes confins de l'Imperium à la poursuite des démons et des humains pervertis qui les invoquent. À présent qu'il est vieux et presque totalement décrépit, il est venu dans le secteur Calixis afin de, comme il le dit lui-même, « se réchauffer au rayonnement de l'astre Tyran et d'apprendre ses secrets ».

Sa longue carrière l'a rendu terriblement cynique et pessimiste. Il en est venu à être convaincu que l'Empereur est mort, que le Chaos ne pourra pas être arrêté et que l'humanité est condamnée. L'Imperium, pense Ahmazzi, n'est que le grotesque symptôme du fait que l'humanité est en train de vivre son inévitable et interminable extinction. Au cours de sa carrière, il a quelque peu trempé dans le radicalisme, au point d'avoir été déclaré Excommunicate par certains de ses collègues puritains pour avoir cherché à s'approprier certaines connaissances démoniaques. Toutefois, dans la cabale, Zerbe est le seul à être au courant. Ahmazzi n'a aucun ami et ne se préoccupe pas particulièrement de ce que les gens pensent de lui. Si on lui pose des questions, il refuse avec irritation de raconter quoi que ce soit sur son étonnante carrière passée à traquer les démons. Toutefois, il pourrait accorder un certain respect à un acolyte ayant démontré un grand courage face à un ennemi démoniaque. Dans sa jeunesse, Ahmazzi était d'un tempérament très belliqueux et, dans le secret de son âme, il adorerait remonter sur sa cathèdre de combat mobile, revêtir son armure et empoigner son Broyeur de démons pour se jeter à nouveau dans la furie d'une bataille contre une horde de démoniaques ennemis. Il pense que la venue de l'astre Tyran pourrait être le signe annonciateur de l'inévitable anéantissement de l'humanité et il espère bien se trouver au point d'impact maximum pour pouvoir être témoin de ce grand jour, lorsqu'il adviendra.

Inquisitrice Astrid Skane, Ordo Hereticus

C'est une femme redoutable qui exsude l'air d'autorité brutale d'un officier vétéran des arbitrators. Elle est coriace, pleine de ressources et est l'une des plus actives parmi les inquisiteurs de la cabale. Elle est toujours ravie de se salir les mains quand il s'agit d'extirper la corruption. Skane est une femme superbe, dont le visage sculptural arbore une expression sévère et qui porte les cheveux courts, suivant la coupe réglementaire. Elle s'habille généralement comme elle le faisait lorsqu'elle était arbitrator sur Scintilla, en uniforme noir et combinaison de combat, et on la voit rarement sans sa matraque à décharge et son fusil. Elle respecte ceux qui la respectent, traite les meilleurs de ses acolytes en égaux et n'a que faire du faste et des apparences.

Skane adhère à la doctrine des recongrégateurs, qui énonce que l'Imperium devrait être radicalement réformé pour atténuer les souffrances de ses populations et que l'Inquisition est le seul organisme possédant l'autorité et les compétences nécessaires pour y parvenir. Elle est convaincue que tous les malheurs de l'Imperium proviennent de la corruption qui affecte ses classes dirigeantes. Elle a développé une haine particulière à l'égard des nobles corrompus alors qu'elle servait dans les rangs des arbitrators et elle l'a apportée avec elle dans ses œuvres en tant qu'inquisitrice. En conséquence, ses opérations prennent généralement pour cible la corruption qui règne dans l'aristocratie et dans les Adepta, y compris l'Adeptus Arbites qu'elle servait autrefois. Elle rêve d'un futur où l'Imperium subirait une transfiguration totale et où la justice serait la règle générale au lieu d'être l'exception, mais elle se rend bien compte que cela ne se fera pas

283-326-Chapitre 11.indd 319 29/08/08 15:08:41

de son vivant. Elle combat pour la justice, autant qu'elle le peut, et espère que d'autres suivront le même chemin et reprendront le flambeau. Skane est convaincue que les apparitions de l'astre Tyran ne peuvent se produire que par l'intermédiaire d'une invocation d'une nature ou d'une autre. Elle pense qu'un culte puissant est à l'œuvre dans le secteur et que celui-ci utilise une puissante sorcellerie pour attirer ses foudres sur l'humanité. À titre personnel, elle aimerait beaucoup être celle qui parviendra à anéantir ce culte.

Inquisiteur Van Vuygens, Ordo Xenos

On ne voit pas souvent Van Vuygens au bastion Serpentis car il représente l'Ordo Xenos au sein du conclave. C'est un individu qui parle d'une voix douce et qui est plus un érudit qu'un guerrier. Bien qu'il soit parfaitement capable de se défendre en cas de nécessité, il trouve plus d'intérêt à disséquer et à étudier les xenos qu'à les exterminer. C'est un homme mince, à lunettes, vêtu de robes d'archiviste, qui n'est pas aussi impressionnant au premier abord que certain des personnages les plus spectaculaires de la cabale, mais il possède un intellect et une volonté qui lui permettent de se pencher sur les processus mentaux des xenos sans perdre son humanité. Il préfère laisser les menaces humaines ou démoniaques aux autres inquisiteurs pour se concentrer sur les moyens d'offrir à l'Imperium ce qui est peut-être son arme principale contre les races non humaines : la compréhension de ce qu'elles désirent et de ce qu'elles sont prêtes à faire pour l'obtenir. Cependant, bien que Van Vuygens recherche activement tout le savoir possible au sujet des xenos, il ne leur fait pas confiance et ne fraterniserait jamais avec eux. À ce jour, il n'a encore étudié aucune race xenos qui ne présente aucun danger pour la race humaine.

Disciple du légendaire inquisiteur Kryptmann en personne, Van Vuygens est dans le secteur Calixis pour rechercher les signes de la possible invasion d'une flotte-ruche tyranide venue des régions inexplorées de l'espace. Kryptmann a échafaudé une théorie selon laquelle les premières invasions de tyranides dans l'espace impérial étaient destinées à tester les défenses de l'Imperium et il prétend que la prochaine invasion viendra d'une région inattendue. Pour l'instant, Van Vuygens n'a pu détecter aucun indice laissant penser qu'une invasion tyranide est en préparation, mais il existe sans aucun doute une multitude d'autres signes d'influence xenos parmi les mondes du secteur Calixis, depuis des ruines cyclopéennes jusqu'à d'étranges et dérangeantes similitudes entre les cycles mythologiques de certains mondes primitifs. Van Vuygens est actuellement occupé à établir une représentation de la civilisation xenos qui habitait autrefois en lisière de l'espace où se situe actuellement le secteur Calixis, et ce qu'il découvre ne lui plaît pas beaucoup. Naturellement, il est partisan de la théorie selon laquelle l'astre Tyran est un phénomène d'origine xenos et craint énormément qu'il ne soit lié avec les tyranides tant redoutés.

Inquisiteur Globus Vaarak, Ordo Hereticus

Alors qu'il était encore interrogateur, Vaarak fut grièvement blessé lors de l'arraisonnement d'un vaisseau pirate et son corps en est resté brisé, bouffi et couvert de cicatrices. Il a dû être amputé des deux jambes et se déplace au moyen d'un robuste support cybernétique doté de deux jambes mécaniques et d'un système d'assistance respiratoire intégré. Son visage est horriblement brûlé et criblé de balafres, avec des tubes qui lui pénètrent dans la bouche et les narines pour l'aider à respirer. Il a également perdu un bras qu'il a fait remplacer par un membre bionique très visible. Vaarak porte une combinaison de combat noire nervurée qui peine à contenir son énorme corpulence et qui est dotée de systèmes de régulation et de refroidissement conçus pour l'aider à survivre.

C'est un amalathien qui pense que l'Imperium, aussi sinistre et redoutable qu'il soit, doit se perpétuer dans son état actuel si la race humaine veut espérer survivre. En conséquence, il combat la sédition et la rébellion dans le secteur Calixis et s'efforce de maintenir le fragile équilibre qui existe entre ses différents groupes de pouvoir. Étant donné qu'il lui est impossible de se dissimuler sous les traits d'un citoyen ordinaire ou d'un adepte, Vaarak doit mener la plupart de ses enquêtes par l'intermédiaire de ses acolytes, qui sont répartis en plusieurs équipes. Ses méthodes sont plutôt subtiles et il se montre

283-326-Chapitre 11.indd 320 29/08/08 15:08:46

assez modéré, en comparaison avec certains autres inquisiteurs de la cabale, car il préfère que les interventions de l'Inquisition ne soient pas trop évidentes et il encourage ses acolytes à éviter les conflits ouverts et la violence pour autant que cela soit possible. Vaarak possède un sens de l'humour assez noir et sait se moquer de lui-même. C'est également un excellent juge de la personnalité d'autrui. De nombreux membres de la prochaine génération d'inquisiteurs du conclave sortiront des rangs des interrogateurs de Vaarak, si celui-ci conserve la faveur de ses dirigeants. Il s'est joint aux spectralistes parce l'astre Tyran représente une menace de déstabilisation majeure pour la société impériale.

Lady Olianthe Rathbone

Lady Olianthe ne se revendique d'aucun des trois grands ordos. Elle est issue de la noblesse du secteur Calixis et elle n'a pas perdu le goût de porter de somptueuses robes de bal et des perruques sophistiquées qui n'auraient pas l'air déplacées dans la salle de bal du palais d'un gouverneur. Cependant, malgré ses splendides atours, ses yeux d'un gris glacé au regard pénétrant trahissent une intelligence aussi affûtée qu'implacable. S'il faut en croire certains, elle aurait autrefois travaillé comme interrogatrice sous les ordres du seigneur inquisiteur Zerbe, mais aucune familiarité ne semble les lier de manière évidente. Lady Olianthe est une personne très difficile à cerner et il est impossible de s'en faire une amie. Elle semble toujours suggérer que tous ceux qui l'entourent lui sont inférieurs, bien qu'elle ne prononce jamais la moindre parole en ce sens.

Profondément radicale dans le secret de son âme, lady Olianthe est une istvaanienne qui pense que pour s'endurcir et se renforcer, l'Imperium doit être exposé à la guerre et aux catastrophes. Selon ses vues, le secteur Calixis est boursouflé de son importance, irrécupérable au point qu'il a désespérément besoin d'un cataclysme majeur qui permettra de le débarrasser de ses citoyens les plus faibles et les plus corrompus. Bien qu'elle n'ait rien contre le fait de combattre les menaces particulièrement détestables, telles que les cultistes du Chaos ou les mutants qu'elle méprise au plus haut point, lady Olianthe est toujours à l'affût de moyens qui lui permettraient de manipuler les structures du pouvoir du secteur Calixis afin de jeter la discorde. Elle a l'intention d'y parvenir en poussant subtilement les principales maisons aristocratiques du secteur vers l'affrontement ou la rébellion. Elle est prête à entamer cette manœuvre en s'impliquant personnellement et ses acolytes ne sont à ses yeux que de simples collecteurs d'informations totalement ignorants de ses ambitions destructrices. L'astre Tyran serait un excellent outil pour parvenir à son but.

Inquisiteur Soldevan, Ordo Hereticus

C'est un bel homme à la peau couleur d'ébène, qui aime à revêtir d'imposantes tenues militaires qui mettent admirablement en valeur son air de puissance et d'autorité. Au début de sa carrière, Soldevan était interrogateur au service du répurgateur Rykehuss, mais il n'a jamais été convaincu par les méthodes extrêmes de son maître. Il a d'ailleurs rapidement rompu les liens après avoir obtenu son sceau inquisitorial. Soldevan pense que c'est la connaissance, et non la destruction aveugle, qui est la clé qui permettra de protéger l'humanité des dangers qui la menacent.

Les convictions de Soldevan vont beaucoup plus loin qu'il ne veut bien l'admettre. Il est persuadé que le Warp est un immense réservoir de puissance et qu'un inquisiteur est un individu doté de suffisamment d'intelligence et de volonté pour pouvoir l'exploiter. Il désire ouvrir une voie d'accès au Warp, afin d'entrer en contact avec les consciences qui l'habitent dans l'espoir de négocier avec elles pour obtenir la puissance dont il a besoin pour combattre les ennemis de l'humanité. Soldevan approche du but car il détient plusieurs grimoires interdits. Grâce aux rituels et sacrifices appropriés, ceux-ci lui permettront d'appeler de puissants démons afin d'entamer les négociations. Il est toujours en quête de savoir ou d'artefacts liés au Warp, soit capturés lors des opérations de la cabale, soit achetés

283-326-Chapitre 11.indd 321 29/08/08 15:08:52

à des prix exorbitants auprès de marchands peu scrupuleux spécialisés dans le commerce de reliques interdites. À un moment indéterminé au cours de ce processus, Soldevan a perdu la raison et sa santé mentale a été supplantée par la conviction absolue que le Warp recèle tous les secrets qui permettront la survie de l'humanité. Il croit dur comme fer que l'astre Tyran est l'une des clés qui lui permettront d'accéder aux secrets vitaux qui se dissimulent dans le Warp.

Inquisiteur Vownus Kaede, Ordo Hereticus (Xenos)

Vownus Kaede est un célèbre érudit, un philosophe et un optimiste. On peut également le décrire comme un bretteur de talent, une fripouille irrévérencieuse et un dépravé très content de lui-même. Il fut baptisé ainsi d'après le héros espiègle du grand poème épique et allégorique de Catuldynas, *La vertueuse ruche de jadis*, et il a passé une bonne partie de son existence à tâcher de se montrer à la hauteur des exploits de son homonyme littéraire. Originaire de quelque part « à l'est de Sol et à l'ouest de Macragge », Kaede s'est embarqué sur le vaisseau d'un libre-marchand alors qu'il était encore très jeune et il a toujours tracé son chemin depuis. Les détails de son accession au statut d'inquisiteur sont assez imprécis et se modifient chaque fois qu'il raconte son histoire. Le seul point qui ne varie jamais est qu'il a autrefois appartenu à l'Ordo Xenos avant de trouver sa véritable vocation comme répurgateur. Toutefois, indépendamment de son passé mouvant, l'inquisiteur Kaede fait partie de la cabale depuis plus d'une décennie et c'est un membre respecté de ce groupe.

Bien qu'il soit théoriquement d'obédience puritaine, Kaede est un excellent psyker passionnément convaincu que l'avenir de la race humaine réside dans la maîtrise des pouvoirs psychiques et il est prêt à commettre presque n'importe quel excès pour le préserver. Avec ses équipes d'acolytes à l'âme guerrière, il passe beaucoup de temps à sillonner les sous-secteurs du secteur Calixis, sur la piste de rumeurs permettant de retrouver les sorciers dissimulés. Il déteste positivement les méthodes de Rykehuss et prend un immense plaisir à faire disparaître les jeunes psykers les plus prometteurs sous le nez du répurgateur, avant que celui-ci ne puisse lancer ses pogroms. Kaede ressemble exactement à l'image que les citoyens impériaux se font d'un répurgateur. Du rebord de son large chapeau à son pistolet Inferno, en passant par l'antique épée de force à lame courte qu'il porte au côté et qu'il a surnommée « Malicieuse », son apparence est éloquente, ainsi que ce qu'elle implique, et c'est exactement ce que désire Kaede. À ses yeux, la prophétie de l'astre Tyran est un délicieux mystère dont il faut trouver la clé.

Inquisiteur Al-Subaai, Ordo Xenos

Al-Subaai a récemment été ordonné inquisiteur après avoir servi comme interrogateur sous la férule de l'inquisiteur Van Vuygens. Tandis que son ancien maître fouille l'extrême lisière de l'espace impérial à la recherche de civilisations non humaines, le rôle d'Al-Subaai est d'étudier les mondes peuplés du secteur pour y détecter des signes d'influence xenos. Al-Subaai est probablement le plus jeune inquisiteur de la cabale. Il est d'une immense piété et son allure le démontre bien. Il assiste généralement aux réunions vêtu d'un habit monastique qu'il porte par-dessus une armure carapace à la fois robuste et bien pratique.

Al-Subaai pense que tout est lié dans la galaxie et que les diverses espèces xenos et les ravages qu'elles commettent font partie d'un immense processus hostile engendré par la galaxie elle-même. Celle-ci, selon son opinion, réagit à l'occupation humaine comme le ferait un organisme réagissant à une maladie. Pour lui, les xenos (de même que les créatures du Warp) sont les symptômes de l'animosité de la galaxie envers l'humanité. Par conséquent, Al-Subaai recommande la destruction de tous les xenos, particulièrement ceux qui ont une influence sur les humains. Il considère que son domaine de compétence couvre non seulement les cultes et la corruption liés aux xenos, mais également les trafics impliquant des créatures xenos et leur technologie. Tous les individus ayant commerce avec les xenos ou leurs artefacts sont des ennemis de l'humanité et rien ne peut donner plus de satisfaction à Al-Subaai que de les traquer et de les soumettre au châtiment prescrit par la cabale. Pour lui, le Propheticum Hereticus Tenebræ est le produit d'une manipulation xenos.

283-326-Chapitre 11.indd 322 29/08/08 15:08:56

Autres planètes

Il existe une multitude de mondes dans le secteur Calixis. Des étendues du quadrant de Golgenna aux ténèbres glacées de l'abysse d'Hazeroth, les planètes habitées par l'homme sont d'une infinie variété. Certaines, comme le monde-ruche de Fenk, sont bien connues de l'Imperium, tandis que d'autres sont quasiment oubliées, ayant été presque effacées des cartes stellaires de l'Administratum ou coupées des autres par des tempêtes warp. Toutes peuvent potentiellement abriter des mécréants, des hérétiques et d'autres puissances bien plus sinistres. À la différence des individus ordinaires de ce 41e millénaire, les acolytes d'un inquisiteur seront probablement obligés de parcourir le secteur de long en large dans l'accomplissement de leurs devoirs.

41 Pry

41 Pry est une géante gazeuse autour de laquelle tourne une station orbitale impériale délabrée. La station est un point de ravitaillement connu et elle est également le siège de toutes sortes d'activités illégales. On peut s'y procurer du pollen de feu follet, pour des sommes non négligeables, si l'on sait à qui poser les bonnes questions. Quant à ceux qui ne le savent pas, ils se font généralement tuer assez rapidement.

88 Tanstar

Un dépôt de la Marine Impériale, sur un monde-colonie isolé (population : 78 millions).

Acreage

Un monde féodal de tech-niveau sub-impérial, dont les continents sont divisés en domaines seigneuriaux gouvernés par des seigneurs de guerre despotiques.

Antipodia

La croûte molle et peu stable d'Antipodia flotte sur un océan chimique très profond. Ici, les colonies sont accrochées sous les plaques flottantes de la croûte planétaire. Il existe huit grandes cités « suspendues » qui abritent presque un milliard d'habitants. Le commerce repose sur l'exploitation de mines océaniques de grande profondeur et sur le traitement chimique (par des usines qui exploitent le curieux mélange chimique qui compose les océans).

Baraspine

Petit monde-ruche impérial (population : 2 milliards) dans la nébuleuse d'Adrantis. Exportations principales : cellules de cogitateurs et céramiques.

Cloister

Ce monde peu accueillant abrite un ordre mendiant dont les frères occupent une vaste forteresse. On dit que cette forteresse aurait été bâtie par les Black Templars au cours de la croisade d'Angevin. Malheur à ses occupants si jamais les Templars devaient revenir pour revendiquer leur propriété.

Colonie 228

Il s'agit d'une colonie récente (établie il y a quatre cents ans) qui comprend huit mille familles installées sur un monde aride où les conditions de vie sont rudes. Bien que leurs récoltes de « haricots gavoirs » se soient révélées être un assez bon produit d'exportation, la tension monte dans les plantations de Colonie 228. Les familles de colons, toutes issues de Scintilla, pensent que les titres de propriété qui leur ont été vendus ont été falsifiés. Ces familles prétendent que la planète est loin d'être aussi viable qu'ils le pensaient au début à la lecture des premières expertises. Un puissant sentiment anti-Imperium commence à se répandre dans la population, accompagné d'un mouvement acrimonieux qui pourrait déboucher sur une révolution.

Dreah

Cet agri-monde est connu dans tout le secteur pour son ciel gris, sa terre lourde, sa végétation épaisse et l'abondance de ses eaux. Les Dreahains sont des individus notoirement ennuyeux, à la peau blafarde et grisâtre et au visage maussade. Les marchands qui visitent la planète peuvent gagner beaucoup d'argent en leur vendant des teintures aux couleurs exotiques. Les moins recommandables d'entre eux y ont trouvé un excellent marché pour les drogues hallucinogènes, car les Dreahains sont particulièrement friands des couleurs vives que ces substances leur permettent de voir. Le gouverneur planétaire s'efforce de mettre un frein à ce commerce, mais il rencontre peu de succès pour le moment.

Domaine Zillman

Il s'agit d'un monde féodal de bas niveau technologique, soumis à une dîme impériale très lourde. La population mène une existence rurale et frugale. Le roi possède un fusil laser et c'est ce qui fait de lui le roi. Domaine Zillman est connu pour la brutalité de ses mœurs et la mentalité médiévale de ses habitants. Les visiteurs qui s'y rendent par erreur sont le plus souvent brûlés comme sorciers pour le simple fait de détenir des appareils tels que des vox-links.

Il y a huit ans, Domaine Zillman a été « visité » par le soleil spectral.

Drusus, un monde-chapelle

Ce monde est aussi connu sous le nom de Sentinelle. Situé près de la frontière externe du secteur, il a été consacré à saint Drusus. C'est une planète stérile, couverte de vallées poussiéreuses et de déserts salins. Grâce aux vaisseaux chartistes, elle parvient à subvenir aux besoins d'une population de pèlerins qui entretient son sanctuaire, un édifice de cinq mille mètres de haut, fait d'ouslithe et de lithobéton, situé dans l'hémisphère sud. Le sanctuaire est la seule structure artificielle significative que l'on puisse trouver sur cette planète. Là, très haut au sommet de l'immense tour de pierres érodées, exposée aux quatre vents, la flamme immortelle de Saint-Drusus brille éternellement, entretenue par des foules de pèlerins qui, pour la plupart, viennent à Sentinelle pour y mourir. Le niveau de vie est très bas sur ce monde lugubre où il n'existe aucun système de gouvernement ou de maintien de l'ordre, à l'exception des rubriques du Credo impérial. En dehors du sanctuaire (« au-delà des ombres », suivant l'expression locale) on y vit vraiment en marge de la société, pour ne pas dire plus. D'interminables déserts de poussière calcifiée, totalement dépourvus de points d'eau, s'étendent d'un bout à l'autre de la planète. On rencontre parfois des pilleurs d'épaves et des ramasseurs de déchets dans les vastes salines, mais ce sont des nomades. Avec un bon équipement, un homme peut parvenir à survivre une vingtaine de jours dans les déserts de ce monde inhospitalier.

Malgré tout, Sentinelle attire tout de même les visiteurs et les explorateurs. Avant tout, il y a les pèlerins qui viennent dans

283-326-Chapitre 11.indd 323 29/08/08 15:09:00

l'intention de se mortifier au pied du sanctuaire de Saint-Drusus. Pour nombre d'entre eux, c'est l'équivalent d'un suicide. Le voyage coûte une fortune et il n'est pas facile de trouver un moyen de transport pour venir jusqu'à ce monde. Et lorsque l'on parvient enfin à destination, il est plus difficile encore d'en repartir. Les plaines salées des environs du sanctuaire sont jonchées d'ossements desséchés et de dépouilles momifiées, parfois en couches épaisses.

On raconte que dans certaines vallées reculées de Sentinelle, un homme peut avoir des visions et trouver des réponses à ses questions Cette rumeur est sans nul doute fondée sur les effets hallucinogènes que peuvent avoir la chaleur et le vide du désert. Pourtant, nombre de pèlerins viennent au sanctuaire puis s'en vont à pied dans les plaines désolées, à la recherche de l'illumination. Il suffit d'une courte excursion en véhicule terrestre ou volant pour découvrir de petits tas d'os torturés, posés à l'extrémité de longues pistes marquées d'empreintes de pas qui n'ont jamais été effacées par le vent. « Marcher vers le silence », c'est l'expression employée par les prêtres du sanctuaire pour qualifier ce comportement. Selon les rumeurs, il semblerait qu'à l'instant de la mort le silence réponde enfin à ceux qui ont le cœur pur.

D'autres rumeurs parlent de xenos qui vivraient sur ce monde-chapelle. Il est vrai qu'il existe des espèces de scarabées et d'insectes chatoyants qui vivent très bien dans ce désert, en s'abreuvant de la rosée qui vient se déposer sur leurs carapaces tous les matins à l'aube. Ces rumeurs évoquent une ancienne race insectoïde d'êtres appelés les bourdonneurs, qui vivraient, s'abriteraient et se reproduiraient dans des tunnels enterrés sous la surface aride. Loin d'être une simple espèce pseudo-animale, les bourdonneurs (s'il faut en croire les divagations de quelques marcheurs du silence à moitié fous) auraient édifié une culture aussi antique que complexe et auraient creusé leurs tunnels sous la surface de Sentinelle, ne revenant à la surface que très occasionnellement. Ces bourdonneurs, ainsi dénommés à cause du bruissement de leurs élytres géants, seraient les détenteurs de grands secrets et de grandes vérités relatives au cosmos, que seuls les êtres à la conscience éveillée seraient capables d'appréhender. Personne n'a jamais découvert aucune relique ni aucune preuve de l'existence de ces bourdonneurs.

ENDRITE

La population dégénérée et médiévale de cet endroit vénère les vestiges gigantesques d'un croiseur de combat impérial. On ne sait pas très bien à quelle époque ce vaisseau s'est écrasé sur la planète, ni quel était le niveau technologique de sa population avant cet accident.

FEDRID

Les forêts de ce monde sauvage sont si denses et si grouillantes de féroces carnivores qu'il est interdit de s'y rendre sans permis. Fedrid est une planète très appréciée des chasseurs de gros gibier et des individus qui font commerce d'animaux pour les arènes impériales.

FENK

C'est un petit monde-ruche crasseux situé vers la frontière interne du secteur, où l'on trouve une station-dépôt de la flotte de combat Calixis. Certains pensent que de nombreux cultes et autres « groupuscules secrets » viennent tester leur influence sur la population de Fenk avant de s'attaquer à des mondes plus dominants, tels que Scintilla ou Malfi. Il est indéniable que les cultes et les résultats de leurs activités empoisonnent ce monde. Le monument le plus remarquable de Fenk est sa bibliothèque du Savoir, l'une des plus extraordinaires sources d'informations du secteur, en dehors du système de Prol. L'une des particularités marquantes de la bibliothèque du Savoir est qu'elle se trouve placée sous l'autorité du gouverneur planétaire et donc en dehors de la juridiction impériale. Le conclave Calixis a mené plusieurs (subtiles) tentatives pour la faire fermer, à cause de la nature ésotérique des documents qu'elle recèle. La bibliothèque reste une entreprise « familiale », gérée par la famille du gouverneur planétaire, la versatile maison Vaahkon.

GANF MAGNA

En dépit des nombreuses purges qui furent opérées sur cette planète, ses forêts sauvages conservent plusieurs poches d'infestation ork, souvenirs de la dernière invasion. Ces créatures subsistent sous forme de petits groupes tribaux dispersés dans la forêt dense. Les colons impériaux, essentiellement des fermiers pionniers, sont constamment en guerre contre eux.

GRANGOLD

Il s'agit d'un monde mort sur lequel, en dépit des féroces tempêtes qui font rage, se dresse (ou plus exactement résiste) un unique temple de Saint-Drusus. Ce temple est maintenu par deux antiques dreadnoughts du chapitre des Iron Hands. L'environnement hostile et le caractère irascible du personnel du temple en font un endroit plutôt périlleux à approcher, même s'il est dit que « sur Grangold, le saint répond à toutes les questions ».

KLYBO

Un monde éteint où l'on peut encore voir les ruines d'une colonie perdue émerger au gré des mouvements des sables. L'environnement hostile de Klybo a fait échouer toutes les tentatives de colonisation. La flotte du secteur maintient une station-relais sur une lune en orbite rapprochée.

Au fil du temps, Klybo est devenue synonyme d'effort inutile. « Ça s'est passé comme à Klybo », ou « J'ai fait de mon mieux, mais j'aurais mieux fait d'aller à Klybo » sont des euphémismes très communs dans le secteur.

Klybo attire pourtant les prospecteurs et les techno-archéologues. On raconte que de fabuleux SCS datant des toutes premières tentatives qui furent faites pour coloniser ce monde dormiraient sur Klybo depuis des temps immémoriaux. Plusieurs mythes évoquent des « marcheurs monstrueux », semblables à Ambulon, qui arpenteraient encore les désolations de cette planète. Cependant, personne n'a pu obtenir la moindre information concluante à ce sujet.

LES LATHÈS

Il s'agit d'un trio de quasi-mondes en lisière du sous-secteur Malfian. Les Lathès sont les premiers mondes-forges du secteur et rivalisent avec Gunmetal City pour la fabrication d'armes. Ces trois planétoïdes (Het, Hesh et Hadd) décrivent une orbite irrégulière autour de leur étoile et se croisent parfois en provoquant des poussées d'hypergravitation. Lors de ces événements, l'industrie entre en phase de production frénétique car les poussées gravitationnelles combinées des attractions des trois corps célestes qui se croisent permettent alors la fonte et le façonnage de métaux et d'alliages rares. Les lames des Lathès sont célèbres dans tout le secteur Calixis pour leur dureté qui les rend impossibles à briser. Ces contraintes gravitationnelles sont également à l'origine de la qualité des munitions produites sur ces mondes, denses et capables de percer les meilleures armures. Ces munitions, surnommées des « étripeuses », sont aussi rares que coûteuses et souvent vendues à l'unité. Les dégâts qu'elles peuvent infliger à un corps sont proprement stupéfiants. Les lames produites sur les Lathès lors des poussées gravitationnelles sont considérées comme saintes et particulières. Le gouverneur Hax possède une rapière d'origine lathienne, qui lui fut

283-326-Chapitre 11.indd 324 29/08/08 15:09:04

offerte par le magus Luol Rho, émissaire des Lathès à la cour de Scintilla. On raconte que l'épée du roi Skull serait également l'une des incassables lames des manufactoria des Lathès.

La main-d'œuvre des Lathès est étonnamment peu nombreuse, mais tous ceux qui sont nés et ont été élevés sur ces planétoïdes aux étranges trajectoires sont trapus, lourdement charpentés, avec une épaisse musculature et dégagent une impression de puissance physique.

Les Lathès sont sous la suzeraineté du Mechanicus de Mars. Ce sont des mondes fermés, aux mœurs tenues secrètes. Il faut des permis et une autorité particulière pour pouvoir les visiter. Les Lathès sont protégées par une fraternité de prêtres-guerriers qui peuvent en appeler à la puissance des Titans si les circonstances l'exigent.

LEHYDE X

C'est une planète agréable, potentiellement cultivable, largement inhabitée. Les enquêtes préalables à l'annexion d'Angevin décrivent Lehyde X comme une planète à coloniser, mais toutes les tentatives pour y faire atterrir des engins d'ingénierie planétaire se sont soldées par des échecs. Le paysage de la planète est littéralement parsemé des masses immobiles des machines impériales de terraformation, embourbées dans le sol.

Une petite station impériale d'observation consacrée à la collecte d'informations relatives à la nébuleuse d'Adrantis s'y trouve toujours. La rotation du personnel y est alarmante : il semblerait que, d'une manière absolument inexplicable, les hommes qui y sont affectés deviennent fous après seulement un an ou deux passés sur ce monde.

LUGGNUM

Une colonie minière à l'environnement extrêmement rude et inhospitalier. Une petite communauté du nom de Lugg City qui travaille à l'exportation du minerai.

MALFI

Ce monde-ruche, situé à huit jours standard de Scintilla, est le principal foyer industriel et de population des territoires longeant la frontière externe du secteur. Malfi est un monde semi-tropical, plutôt lugubre, couvert de ruches démesurées et d'immenses barres d'habitation. Sa population avoisine celle de Scintilla et prospère grâce à ses industries d'ingénierie et de métallurgie. La population de Malfi vit dans une atmosphère de rancune permanente : ici, tout le monde pense que c'est Malfi qui devrait être le monde-capitale du secteur et peste amèrement contre la suprématie de Scintilla.

Il est vrai qu'avec ses ruches supercontinentales et l'annihilation totale de son paysage naturel, Malfi ressemble beaucoup plus à un monde-ruche du segmentum Solar que n'importe lequel des autres mondes du secteur et que ses revendications pourraient sembler fondées. Toutefois, la politique et la démographie sont de capricieuses maîtresses, et Scintilla est mieux placée pour constituer un centre de gouvernement efficace dans le secteur. Les premiers gouvernements qui suivirent la campagne du seigneur militant Angevin avaient établi leurs quartiers généraux sur Malfi mais, depuis, les autorités se sont déplacées. En dépit de tous ses efforts, Malfi reste une planète périphérique, quoique colossale tant en consommation qu'en production. Elle trouve une consolation dans la domination qu'elle exerce sur le sous-secteur Malfian dont le territoire s'étend à la fois sur la frontière avant et externe du secteur par rapport à Scintilla. Le gouverneur du sous-secteur, Jendrous Kaffiq, ne reporte qu'au gouverneur de secteur Hax lui-même. Malfi est l'un des sièges de l'Administratum et de plusieurs importantes maisons bancaires. En théorie, sa dirigeante officielle est son éminence la matriarche de Glydus.

Malfi est un lieu où fermentent les plus infernales des intrigues (peut-être est-ce la raison pour laquelle les dirigeants du secteur ont préféré la quitter). Il est impossible de dénombrer les factions de la cour qui se disputent le pouvoir et l'oreille de la matriarche. Le grand palais est un dédale de chambres et d'antichambres, un labyrinthe où, selon les proverbes, bien des gens sont entrés qui sont morts en essayant de trouver le moyen d'en ressortir. Il existe des guides censés aider les visiteurs à se diriger dans les circonvolutions des couloirs du grand palais de Malfi, mais on ne peut pas s'y fier. Chaque acte, chaque événement de la vie malfienne est fondé sur la dissimulation et l'intrigue. Choisissez mal votre guide et vous subirez la malédiction d'une existence de chicaneries diplomatiques et de duels impromptus. On dit du palais malfien que « la vie peut y emprunter un millier de portes différentes » et ce n'est pas une exagération. En pénétrant dans la société malfienne, on entre dans un monde de complexités et de supercheries. Rares sont ceux qui s'en sortent vivants.

Le conclave Calixis possède une représentation à Malfi et ses membres considèrent ce monde comme un nid de dissensions et d'hérésie. En plus des innombrables factions politiques et groupes clandestins (souvent financés ou dirigés par une maison aristocratique malfienne ou une autre) qui soutiennent et entretiennent les revendications de Malfi pour l'usurpation du rôle de monde-capitale (il n'est pas inutile de signaler qu'à trois reprises au cours des deux siècles écoulés, les groupes malfiens dissidents ont failli déclencher une guerre civile contre Scintilla), la nature excessivement dissimulatrice et fourbe de la société des ruches de Malfi est un terreau idéal pour l'épanouissement des sectes et des cultes. Ces groupuscules trouvent ridiculement simple de se camoufler au sein des strates sophistiquées de la culture de tromperie et de fausseté qui est la règle dans la société malfienne. Ils trouvent également, dans la population des ruches, un vivier de recrues malléables et faciles à convaincre. Au cours des dernières années, le conclave a appris l'existence d'une secte particulièrement active dont l'influence s'étend à présent au-delà de Malfi.

Les Masques

On pense que ce « culte », qui semble avoir des liens très puissants avec une inquiétante série de maisons aristocratiques, est directement issu de la culture malfienne de l'intrigue. Ses créateurs originels ont poussé les concepts de la tromperie et du subterfuge à leurs extrêmes limites, jusqu'à parvenir au principe fondateur du culte : les choses ne sont jamais ce qu'elles paraissent. Par extension, la vie humaine et l'Imperium sont une mystification, et c'est le Chaos lui-même qui représente la vérité. Les membres des Masques pensent que « l'Imperium civilisé » porte un masque de raffinement et de dévouement à son devoir, sous lequel se dissimule la véritable affinité de l'homme avec les machinations les plus scabreuses du Warp. Ils sont convaincus que ce n'est qu'une question de temps avant que ce masque tombe et que la véritable nature chaotique de l'espèce humaine ne soit révélée.

Les Masques se délectent des débauches les plus licencieuses et prennent un immense plaisir à repousser les limites du mensonge et de la duplicité. Tous les membres du culte sont anonymes et portent, lors de leurs réunions, des masques grotesques aux couleurs vives imitant ceux qui sont portés à la cour et dans les pièces de théâtre. Les Masques s'enorgueillissent de compter un nombre étonnant d'aristocrates et d'individus de haute naissance dans leurs rangs, lesquels considèrent le culte comme une simple extension de leur propre monde de cour ; l'intrigue poussée à sa conclusion naturelle, en quelque sorte. Il est probable que la plupart d'entre eux n'ont pas la moindre notion de la sinistre vérité qui se dissimule au cœur de leur congrégation. Les Masques constituent plus une société secrète déviante qu'un véritable culte et ils sont parvenus à éviter la censure pour un certain nombre de raisons : ils ont des relations et de l'influence, ils sont pratiquement impossibles à identifier et ne présentent pas de réelle menace pour l'instant. Ils ne semblent pas œuvrer dans le but d'accomplir quoi que

283-326-Chapitre 11.indd 325 29/08/08 15:09:08

ce soit : leurs activités leur servent surtout d'excuse pour justifier leurs orgies licencieuses. Les tentatives d'infiltration du conclave Calixis, pour la plupart avortées ou manquées, ont permis de révéler que les Masques se contentent d'organiser des réunions et de pratiquer leur culte, tout en attendant que « l'inévitable » se produise. Ils ne semblent montrer aucun désir ou intention de déclencher une révolution chaotique, car ils la considèrent comme un événement inévitable et fixé d'avance. Il est bien connu que Caidin lui-même considère les Masques comme un « ordre dilettante », une simple assemblée de débauchés plutôt qu'une véritable menace et, par conséquent, pas comme une cible prioritaire. Toutefois, il ne faut pas oublier qu'étant donné la nature des membres, avec la fortune, les ressources et l'influence qui sont les leurs, si le culte décidait de prendre l'initiative il deviendrait le plus riche et le plus insidieux de tout le segmentum. Pour cette raison, plusieurs personnages du conclave pensent qu'il faudrait l'anéantir et punir ses membres sans attendre. L'étendue des activités de ce culte commence à devenir inquiétante : il possède des sous-ordres et des loges satellites sur Scintilla, Sepheris Secundus, Iocanthus et de nombreux autres mondes du secteur à la population dense. On en a retrouvé des traces jusque sur Cypra Mundi et Eustis Majoris, dans le secteur Scarus. Il s'infiltre partout où les maisons aristocratiques de l'Imperium ont une influence. Certains prétendent qu'il aurait des ramifications jusque sur Terra. Mais il y a plus effrayant encore si l'on réfléchit au fait qu'au cours des trois décennies écoulées seulement, quatre agents de l'Inquisition de haut niveau, qui étaient chacun des individus irréprochables et qui devaient infiltrer le culte, se sont révélé être des membres fidèles de la congrégation.

Monde-spore AFG218

On pense qu'il s'agit peut-être d'une possession eldar mais, quelle que soit la vérité, cette planète est à l'évidence un endroit où une espèce xenos s'est livrée à des expérimentations géogéniques. L'accès en est interdit par un cordon de vaisseaux de la flotte de combat Calixis.

Orbell

C'est un monde pastoral où règne une singulière tranquillité, un monde de bergers et de troupeaux où, curieusement, personne ne dépasse l'âge de quarante années standard. Bien que l'on s'imagine souvent qu'il s'agit d'une rumeur ou d'une blague, le « seuil fatal » d'Orbell est une réalité. Les visiteurs et les voyageurs doivent se montrer prudents car ils ont bien souvent dépassé cet âge fatidique en termes d'années sidérales. Toute personne ayant atteint ou dépassé les quarante ans est frappée d'un dépérissement inéluctable et meurt en trente-six heures, même les visiteurs ayant accumulé ces années en temps de navigation interstellaire. De nombreuses personnes ont avancé une théorie selon laquelle la planète serait contrôlée par un système profondément intégré à sa nature propre, qui éliminerait tout ce qu'il perçoit comme étant trop vieux. Certaines données sont évidentes, mais personne n'a jamais pu identifier ce qui tue les individus ayant dépassé les quarante ans sur Orbell. Quelle que soit la nature de cette chose, elle les élimine sans aucune exception. Par ailleurs, il existe dans l'hémisphère sud de la planète des ruines xenos qui n'ont jamais été convenablement explorées. Il est plus que probable que ce n'est pas une coïncidence si des eldars ont régulièrement été aperçus dans les territoires désertiques de cette planète.

Penumbra

Ce monde sauvage est célèbre pour l'extrême agressivité de ses créatures indigènes. « Une balade sur Penumbra » est une expression bien connue chez certains capitaines de libres-marchands ou de vaisseaux chartistes pour parler d'une mort atroce et affreusement douloureuse.

Prol IX

Ce monde surpeuplé, abrite le siège actuel d'un ordre érudit, les décatalogues de Prol. Cette planète, la neuvième du système de « l'étoile du Copiste » fut l'un des sièges de l'Administratum. Chacune des neuf planètes du système est consacrée à la conservation, à la collecte, à l'analyse statistique, à l'archivage des données, et ainsi de suite. La place commence à manquer sur Prol IX et cette situation est en train de provoquer un schisme virulent dans les rangs des décatalogues. Les centuristes souhaitent annexer la dixième planète du système, une planète interdite, tandis que les pyrotiques voudraient détruire les antiques archives conservées sur Prol I et élever de nouveaux temples de l'information sur les cendres des anciens. Les deux factions en sont à s'affronter lors de débats houleux et à échanger de longs discours impeccablement documentés. Ces argumentations écrites (dont certaines peuvent remplir cent six volumes reliés) ne font qu'aggraver la pénurie d'espace déjà critique.

Sleef

C'est une planète isolée et inhabitée, toute proche de la frontière du secteur Scarus. Cependant, elle est connue pour ses cheminées volcaniques aux vapeurs sulfureuses à travers lesquelles, dit-on, on peut entendre les murmures du Warp. Il paraît que l'enveloppe de la réalité est mince ici et que l'on peut y percevoir la vibration de l'Immaterium.

Threnos

Les vaisseaux chartistes et leurs navigators détestent cet endroit. Un relais-satellite tourne autour de ce système, diffusant la liturgie impériale dans le vide spatiale, sur toutes les fréquences imaginables. Voici plusieurs millénaires que personne ne s'est rendu à l'intérieur du système des treize planètes de Threnos, mais on dit qu'il est dépourvu de vie.

Tranch

C'est un monde-ruche mineur dans la nébuleuse d'Adrantis. Il subit une cruelle guerre civile qui traîne en longueur.

Vaxanide

Situé en lisière du territoire du secteur, Vaxanide est un monde mal équipé, où l'existence est désespérée, un monde qui lutte pour se faire accepter dans le « cercle intérieur » des planètes du secteur. Son rendement minier est convenable et il exporte des quantités considérables de viande et de poisson, mais il doit tout de même lutter pour sa survie. Les trois milliards d'individus de sa population sont soumis à lord Vaxanide, héritier de la maison Vaxanide, qui possède également des domaines sur Scintilla, Malfi et Regulus. La dégénérescence économique de Vaxanide en fait un monde où règne la loi du plus fort, un dangereux monde de pionniers, particulièrement hors de l'enceinte de sa ruche centrale, Vaxan. La planète est particulièrement réputée pour sa porcelaine, sa verrerie et ses produits à base de poisson. On y trouve également un sanctuaire de Saint-Drusus où l'on dit que se produisent parfois des miracles. De vilaines rumeurs prétendent qu'il existerait une cité dissimulée dans les canyons de ses jungles équatoriales denses. Cette cité serait la copie du palais de la Lumière, peuplée de fantômes des véritables résidents du palais de la Lumière. Toutes les expéditions qui ont été lancées dans la jungle se sont terminées par des fiascos et rares sont les explorateurs qui en sont revenus vivants. Ceux qui ont survécu sont généralement rentrés totalement fous, divaguant au sujet d'une « mort grise » qui les traquait ou ils ont simplement mis fin à leurs jours par des moyens aussi variés que salissants.

283-326-Chapitre 11.indd 326 29/08/08 15:09:10

XII

Xenos, Hérétiques et Antagonistes

Traits

•

Description des traits

•

Mutations

•

Dramatis personae

•

Monstres et xenos

•

Animaux et vermines

•

L'au-delà

•

Possédés

327-358-Chapitre 12.indd 327 29/08/08 15:12:48

Chapitre XII : Xenos, Hérétiques et Antagonistes

« Notre destin est de régner sur l'univers et celui des xenos est de nous paver la voie. »

— Lucretius VII, inquisiteur

Les acolytes sont confrontés à une galaxie pleine d'ennemis, du simple mortel aux pires horreurs, chacun s'efforçant de sortir du Warp pour infliger de multiples souffrances à tous ceux qui croisent leur chemin. Bien que Dark Heresy soit un jeu d'enquête, de suspense et d'horreur, son univers est aussi en proie à la guerre et à de nombreux conflits. Ainsi, au fil de leur carrière, les personnages auront affaire à une véritable marée d'adversaires divers et variés.

Traits

Les compétences et les talents sont des aptitudes et connaissances fondées sur l'expérience. En revanche, les traits sont des facultés innées, des capacités raciales que l'on développe souvent dès la naissance. Parfois, on en fait l'acquisition plus tard, mais leur apparition découle rarement d'un choix. Comme le précise le **Chapitre I: Création de personnage**, les PJ acquièrent certains traits découlant de leur monde natal, de leur destinée telle que le veut leur divination impériale, puis plus tard au fil de leurs folies, de leur corruption et de leurs mutations. D'autres personnages de Dark Heresy ont eux aussi des traits découlant de leur race ou de leur environnement.

Table 12-1 : Traits

Trait	Description
Âme liée	Lié à une créature précise en échange de certains avantages.
Armes naturelles	Les attaques à mains nues infligent 1d10+BF points de dégâts.
Armes warp	Les attaques de la créature ne tiennent pas compte de l'armure.
Armure naturelle	Confère des points d'Armure sur tout ou partie des localisations.
Au-delà	Immunité contre la Peur, l'effroi, les points de Folie et les pouvoirs psychiques affectant l'esprit.
Autostabilisant	Est toujours considéré comme calé.
Aveugle	Ne voit pas.
Bestial	N'a pas besoin d'effectuer de tests de Survie dans son habitat naturel ; doit réussir un test de Force Mentale pour éviter de prendre la fuite.
Caractéristique surnaturelle	Augmente un bonus de caractéristique.
Cauchemardesque	Immunité contre tout à l'exception des pouvoirs psychiques, armes de force et attaques saintes.
Charge brutale	+3 points de dégâts en cas de charge.
Cuirasse	Augmente de +2 les points d'Armure.
Démoniaque	Double le bonus d'Endurance contre certaines attaques. Immunité contre le poison et les maladies.
Écholocalisation	Perçoit son environnement sur 30 mètres.
Fouisseur	Se déplace en creusant.
Immatériel	Incorporel et aussi léger qu'une plume. Ne peut être affecté par les armes normales.
Informe	La créature est lente et ne ressemble à rien.
Instabilité warp	La créature doit infliger des dégâts si elle en subit sous peine d'être renvoyée dans le Warp.
Lévitation	Peut voler en rase-mottes.
Machine	Confère de multiples immunités et résistances.
Multibras	Confère une attaque supplémentaire avec l'action d'attaques multiples, +10 en Endurance et +10 aux tests de Force liés aux déplacements.
Nyctalope	Voit dans l'obscurité.
Peur	Oblige autrui à effectuer des tests de Peur pour éviter choc et folie.
Phase	Peut passer d'un état matériel à immatériel (et vice versa) au prix d'une demi-action.
Physionomie atypique	Meurt lorsque les dégâts subis sont égaux aux points de Blessures.
Piétinement	Un test de Force Mentale raté fait fuir la créature qui piétine tout sur son chemin.
Possession	Peut prendre le contrôle d'une autre créature.
Quadrupède	La vitesse de déplacement est égale au double du bonus d'Agilité de la créature.
Régénération	Peut effectuer un test d'Endurance pour se débarrasser de 1 point de dégâts.
Reptation	Calcule la vitesse de déplacement en réduisant le bonus d'Agilité de moitié. Pas de malus de déplacement en terrain difficile.
Robuste	Bonus de +20 pour résister aux actions de saisie et au talent Assommement.
Sens surnaturels	Perçoit son environnement par des moyens inhabituels.
Taille	Détermine la taille de la créature et divers facteurs.
Toxique	Jouit d'une attaque empoisonnée.
Vitesse surnaturelle	Calcule la vitesse de déplacement en doublant le bonus d'Agilité.
Vol	Peut voler à n'importe quelle altitude.

327-358-Chapitre 12.indd 328 29/08/08 15:12:55

Description des traits

Âme liée
L'âme des créatures pourvues de ce trait est liée à un dessein ou un être supérieurs. En échange, elles bénéficient d'une certaine protection. Lorsque l'on fait l'acquisition de ce trait, il faut choisir l'entité à laquelle l'âme est liée. Par exemple, de nombreux psykers impériaux, et notamment les astropathes, sont liés à l'Empereur, alors que les sorciers du Chaos sont liés à l'une des Puissances de la Ruine. Un tel psyker lance 1d10 supplémentaire lorsqu'il se reporte à la **Table 6–3 : périls du Warp** de la **page 163**, mettant ensuite un dé de côté pour choisir le résultat qui lui semble le plus favorable.

Une fois son âme liée, le personnage doit choisir l'un des effets suivants : gain de 1d10 points de Folie, cécité permanente, perte permanente de 1d10 points dans une caractéristique ou une mutation aléatoire (dans le cas d'un lien avec une Puissance de la Ruine uniquement).

De plus, un personnage lié est à jamais redevable à l'entité, ce qui suppose toutes sortes de devoirs et de multiples conséquences.

Armes naturelles
Les créatures pourvues de ce trait disposent de griffes acérées, de dents pointues, de piquants ou de quelque autre arme naturelle leur permettant de hacher menu leurs adversaires. Leurs attaques infligent 1d10 points de dégâts auxquels on ajoute leur bonus de Force. Les créatures attaquent au moyen de leurs armes naturelles en utilisant leur Capacité de Combat, mais elles ne peuvent parer à l'aide de celles-ci, pas plus qu'il n'est possible de les désarmer ; à moins, bien évidemment, que vous ne les amputiez de quelques membres ! Les armes naturelles sont toujours considérées comme ayant l'attribut primitive.

Armes warp
Les créatures pourvues de ce trait disposent d'armes en partie immatérielles, capables de passer au travers des armures. Les armes naturelles et attaques des créatures ignorent donc les armures physiques, à moins qu'elles soient conçues à l'aide de matériaux psychoactifs ou arborent un caractère saint. Les champs de force fonctionnent tout à fait normalement contre ce type d'attaque.

Armure naturelle
Les créatures pourvues de ce trait disposent d'un cuir épais ou d'un exosquelette leur conférant une certaine protection contre les attaques. Ce trait s'accompagne systématiquement d'un chiffre indiquant le nombre de points d'Armure dont la créature bénéficie sur chaque localisation.

Au-delà
L'esprit des créatures pourvues de ce trait est à mille lieux de la faiblesse et de la précarité mentale des mortels. L'intéressé est immunisé contre la Peur, l'effroi, les points de Folie et les pouvoirs psychiques utilisés pour obscurcir, contrôler ou tromper l'esprit.

Autostabilisant
Les créatures pourvues de ce trait sont toujours considérées comme calées lorsqu'elles utilisent des armes lourdes ; elles peuvent tirer en mode automatique ou semi-automatique au prix d'une demi-action.

Aveugle
Les créatures pourvues de ce trait ratent automatiquement les tests liés à la vue et les tests de Capacité de Tir. Elles subissent un malus de –30 aux tests de Capacité de Combat et à ceux qui recourent à la vue.

Bestial
Les créatures pourvues de ce trait se comportent comme des animaux, s'appuyant davantage sur leur instinct que sur la raison. Quelle que soit leur valeur d'Intelligence, elles n'en demeurent pas moins bestiales. Les créatures n'ont jamais à effectuer de test de Survie quand elles se trouvent dans leur habitat naturel. À moins d'être affamées ou acculées, elles devront effectuer un test de Force Mentale si elles sont effrayées, surprises ou blessées. En cas d'échec, elles prendront aussitôt la fuite.

Caractéristique surnaturelle
Les créatures pourvues de ce trait disposent d'une ou de plusieurs caractéristiques surnaturelles. Chaque fois que vous gagnez ce trait, choisissez une caractéristique et doublez son bonus. *Par exemple, une créature dotée d'une Force de 41 a normalement un bonus de Force égal à 4. Mais avec ce trait, ce bonus passe à 8.*

Ce trait peut être pris à plusieurs reprises. À chaque fois, appliquez-le à une caractéristique de votre choix. Si vous l'appliquez à la même caractéristique, le multiplicateur augmente d'un cran. Ainsi, il sera d'abord de x2, puis de x3 si vous l'appliquez une deuxième fois à la même caractéristique, et de x4 si vous le lui appliquez une troisième fois. Notez cependant que ce trait ne modifie pas la vitesse de déplacement de la créature, toujours basée sur le bonus d'Agilité non modifié.

Sur les tests de caractéristique opposés, le multiplicateur est ajouté aux degrés de réussite. *Par exemple, Gybalt (Force 32) tente de se libérer des griffes d'un démon (Force 35 plus Force surnaturelle [x2]). Il s'agit d'un test de Force opposé. Gybalt obtient un résultat de 12 (2 degrés de réussite) contre un résultat de 15 pour le démon (2 degrés de réussite plus 2 pour sa Force naturelle, soit un total de 4 degrés de réussite). Gybalt n'arrive donc pas à se défaire de l'étreinte de son adversaire.*

Cauchemardesque
Certaines entités du Warp sont si puissantes qu'il est quasiment impossible de les renvoyer là d'où elles viennent. Elles sont immunisées contre le poison, les maladies, la plupart des dangers liés à leur environnement, les Hémorragies, l'assommement et les effets critiques autres que ceux censés les détruire sur le coup, à moins qu'ils soient issus d'un pouvoir psychique, d'une arme de force ou d'une attaque sainte. Enfin, ces créatures ne respirent pas.

Charge brutale
Les créatures pourvues de ce trait infligent 3 points de dégâts supplémentaires quand elles chargent.

Cuirasse
Les créatures pourvues de ce trait jouissent d'une sorte de cuirasse et bénéficient d'un bonus de +2 points d'Armure sur toutes les localisations.

Démoniaque
Les êtres pourvus de ce trait sont des créatures du Warp qui se manifestent dans l'espace réel par leur simple force de volonté, parce qu'ils sont tiraillés par la faim ou encore en exécutant des rituels occultes.

327-358-Chapitre 12.indd 329 29/08/08 15:13:02

Niveau de Menace

Les créatures et antagonistes de Dark Heresy ont un niveau de Menace inclus à leur description qui se fonde sur la classification qu'utilisent les ordos Calixis. Ce niveau de Menace se décompose en deux parties : la première désigne la nature de la menace alors que la seconde traite du degré de cette même menace qui pèse sur l'Imperium.

Catégories de menace

Hereticus : la menace est issue des rangs de l'humanité, qu'il s'agisse d'hérétiques, de criminels, de rebelles, de mutants ou de sorciers.

Malleus : la menace est issue du Warp, qu'elle soit originaire de ce royaume infernal ou créée par ses soins.

Obscuro : la nature de la menace est inconnue, résiste à toute analyse ou n'entre pas dans le cadre des classifications habituelles. Parfois, cette catégorie regroupe aussi des dangers oubliés datant de l'antiquité de l'humanité.

Xenos : la menace vient d'une autre espèce que l'homme, qu'elle soit xenos ou le fruit de la nature, de l'influence ou de la technologie de xenos.

Degrés de menace

Minima : en petit nombre, cette menace est minime et n'affectera sans doute que les individus isolés ou affaiblis. Elle reste cependant dangereuse pour les serviteurs impériaux imprudents ou inexpérimentés.

Minoris : en nombre, la menace est en mesure de poser problème à ceux qui y sont confrontés. Cependant, à moins d'être présente en nombre ou alliée à d'autres forces, elle a peu de chances de remettre en question le contrôle de l'Imperium sur un monde entier ou les représentants locaux de l'Empereur-Dieu.

Majoris : constitue une menace physique et morale de taille pour la population civile ; dangereuse pour les agents impériaux. En grande nombre, l'intervention de forces spécialisées ou nombreuses sera nécessaire. L'endiguement de la menace est vital ; il est indispensable que la population civile en sache le moins possible et n'entre pas en contact avec elle.

Extremis : la menace est très grave pour tous ceux qui y sont exposés. Sa nature et sa dangerosité exigent des mesures radicales. Une telle menace remet en cause la sécurité de mondes entiers. Si elle n'est pas endiguée au niveau local, elle peut avoir des répercussions sur le dominion de l'Empereur-Dieu.

Terminus : le niveau de Menace posé est tel que tout déploiement de forces a de grandes chances de se solder par de lourdes pertes. Le coût de son élimination est de toute évidence très élevé. Si la situation s'aggrave, des mesures exceptionnelles devront être envisagées.

Les créatures pourvues de ce trait doublent leur bonus d'Endurance contre toutes les formes de dégâts, à l'exception des dégâts infligés par les armes de force, les pouvoirs psychiques, les attaques saintes et les créatures elles-mêmes dotées de ce trait. Les créatures démoniaques sont également immunisées contre le poison et les maladies.

Écholocalisation

Les créatures pourvues de ce trait distinguent leur environnement en émettant des ultrasons qui produisent un écho et leur permettent de repérer tout objet solide situé dans un rayon de 30 mètres. Les créatures situées à portée qui réussissent un test de Vigilance Assez difficile (–10) entendront un curieux cri aigu.

Fouisseur

Les créatures pourvues de ce trait sont capables de traverser la matière en creusant. Ce trait inclut systématiquement un chiffre indiquant la vitesse de déplacement. Les sujets peuvent fouir le sol, la roche, le sable, etc., certains étant même capables de creuser le métal (c'est alors précisé). Lorsqu'une créature fouit, elle laisse derrière elle un tunnel. Les créatures ayant une catégorie de taille de moins que la créature fouisseuse peuvent y entrer sans gêne. Cependant, il y a 50 % de risques par round pour que le tunnel s'effondre.

Immatériel

Les créatures pourvues de ce trait n'ont pas de corps, ne pèsent donc rien et sont capables de traverser les objets comme les murs et les armes. Une créature immatérielle bénéficie d'un bonus de +30 aux tests de Dissimulation lorsqu'elle se cache au sein de quelque chose. Si tel est son souhait, elle peut se montrer parfaitement silencieuse ; dans ce cas, elle réussit automatiquement les tests de Déplacement silencieux qui lui sont demandés.

Ces créatures sont également immunisées contre les armes normales, qui les traversent comme si elles n'étaient pas là. Cependant, les démons, pouvoirs psychiques, créatures du Warp, autres créatures immatérielles et armes de force les affectent tout à fait normalement. Une créature immatérielle ne peut habituellement pas affecter le monde des mortels et ne peut donc faire de mal aux adversaires matériels, à moins de disposer d'un talent ou d'un pouvoir spécial dans ce sens. Elle peut bien évidemment infliger des dégâts aux autres créatures pourvues de ce trait.

Certains objets permettent de tenir les créatures immatérielles à distance, dont le champ de Geller d'un vaisseau spatial. En effet, les créatures ayant ce trait sont incapables de traverser un tel champ.

Informe

Les créatures pourvues de ce trait présentent une anatomie indéfinie, si bien qu'elles sont capables de se rétracter ou, au contraire, de prendre du volume. Elles peuvent augmenter ou diminuer d'une catégorie de taille, même si cela ne modifie en rien la vitesse à laquelle elles peuvent se déplacer. Les créatures pourvues de ce trait déterminent leur vitesse de déplacement en s'appuyant sur la moitié de leur bonus d'Agilité. Souvent, les créatures informes sont dénuées de certains sens et comptent donc sur le trait Sens surnaturels pour distinguer leur environnement.

Instabilité warp

La plupart des entités du Warp entretiennent un lien très diffus avec notre réalité, souvent maintenu par leurs seules horreurs et bains de sang, et qui peut être rompu si des dégâts suffisants sont infligés à leur forme physique. Si une créature pourvue de ce trait subit des dégâts sans elle-même en causer ou infliger des points de Folie d'ici la fin de son tour de jeu, elle doit effectuer un test de Force Mentale. En cas d'échec, elle subit 1 point de dégâts, +1 par degré d'échec. Si ces dégâts sont supérieurs ou égaux aux points de Blessures qui lui restent, la créature est renvoyée dans le Warp.

Lévitation

Les créatures pourvues de ce trait ont une capacité de vol limitée

327-358-Chapitre 12.indd 330 29/08/08 15:13:08

puisqu'elles ne peuvent s'élever à plus de 2 mètres du sol. À l'instar de Vol, ce trait s'accompagne toujours d'un chiffre indiquant la vitesse de déplacement. Pour plus de détails sur le vol, reportez-vous au **Chapitre VII : Règles du jeu**.

Machine

Les créatures pourvues de ce trait sont conçues à partir de matériaux inorganiques et sont généralement plus solides que les êtres de chair et de sang. Les machines ne respirent pas ; elles sont immunisées contre le vide, le froid extrême et les effets psychiques mentaux. Leurs points d'Armure s'appliquent contre les dégâts de feu. De plus, les machines résistent aux coups et disposent de 1 à 5 points d'Armure sur chaque localisation, ce chiffre étant indiqué juste après le trait.

Multibras

Les créatures pourvues de ce trait n'ont pas qu'une simple paire de bras. Elles augmentent leur caractéristique d'Endurance de +10 et bénéficie d'un bonus de +10 aux tests de Force liés aux déplacements comme Escalade et Natation. Enfin, elles peuvent recourir à l'action d'attaques multiples pour jouir de deux attaques à leur tour de jeu.

Nyctalope

Les créatures pourvues de ce trait voient tout à fait normalement dans l'obscurité complète et ne subissent pas de malus quand elles combattent dans un endroit plongé dans la pénombre ou l'obscurité.

Peur (variable)

Les créatures pourvues de ce trait ont une apparence troublante. Leur degré de Peur, de 1 à 4, reflète la terreur qu'elles inspirent. Plus il est élevé, plus leurs protagonistes ont de mal à résister à l'horreur de la rencontre, comme le montre la table qui suit.

Degré de Peur	Description	Malus
1	Troublant	0
2	Effrayant	–10
3	Horrifiant	–20
4	Terrifiant	–30

Lorsqu'un personnage croise le chemin d'une créature pourvue de ce trait, il doit effectuer un test de Force Mentale modifié par le malus du trait de son adversaire indiqué dans la table ci-dessus. En cas de succès, il agit tout à fait normalement. En cas d'échec, il doit se reporter à la **Table 8–4 : table de choc** de la **page 231**, en ajoutant +10 au jet par degré d'échec obtenu au test de Force Mentale. Les conséquences du jet sont variables, mais laissent généralement l'intéressé dans un sale état. Pour plus de détails sur les effets de la Peur et de la Folie, reportez-vous au **Chapitre VIII : Le meneur de jeu**.

Phase

Les créatures pourvues de ce trait peuvent emprunter une forme immatérielle et traverser les objets tel un fantôme. Ce trait fonctionne exactement comme Immatériel, si ce n'est que la créature peut devenir matérielle ou immatérielle au moyen d'une demi-action.

Mais Phase s'accompagne de certaines restrictions. Une créature en état de phase ne peut traverser les barrières psychiques, les sceaux saints et les champs d'énergie conçus pour modifier l'espace ou manipuler le Warp, comme les champs de Geller ou les boucliers de Titan.

327-358-Chapitre 12.indd 331 29/08/08 15:13:14

Physionomie atypique

Les créatures pourvues de ce trait présentent une anatomie inhabituelle, xenos ou carrément loufoque. Tous les coups qu'elles subissent touchent le corps ; elles meurent lorsque les dégâts encaissés atteignent ou dépassent leurs points de Blessures.

Piétinement

Lorsque les créatures pourvues de ce trait ratent un test de Force Mentale, elles sont automatiquement prises de panique et chargent en ligne droite aussi loin que possible, piétinant tout ce qui se dresse en travers de leur chemin jusqu'à ce qu'elles aient échappé au danger, les éventuelles victimes subissant un nombre de points de dégâts correspondant à leurs armes naturelles (ou 1d5+BF si elles n'en ont pas). Une créature prise de panique communique son état à ses congénères s'ils peuvent la voir ; ils chargent aussitôt. L'effet de panique dure jusqu'à ce que la source du danger ait disparu ou pendant 1d10 minutes (au plus long des deux).

Possession

Certains esprits et créatures du Warp ont le pouvoir de posséder les mortels. Il s'agit d'une opération beaucoup plus insidieuse et préjudiciable que la plupart des formes de contrôle (ce qui inclut les capacités d'emprunt corporel des plus puissants psykers), car la trame même de l'assaillant fusionne avec le corps de la victime à un niveau élémentaire de manière à rester dans notre réalité. Les mécanismes de la possession sont décrits ci-dessous, mais les circonstances et la nature de l'entité sont variables. Notez que les possédés, spécimens particulièrement puissants de possession rituelle et réfléchie conçus pour lier et contrôler des démons au sein de réceptacles vivants, relèvent de cas spéciaux et sont traités à part.

Attaque de possession

L'entité doit se situer à quelques mètres de la victime et entreprendre une action complète. La créature et la cible effectuent un test de Force Mentale opposé par round jusqu'à ce que l'une des deux accumule 5 degrés de réussite de plus que l'autre, les succès s'accumulant au fil des rounds. Si l'entité l'emporte, elle parvient à posséder la victime. Si c'est la victime qui l'emporte, l'entité est repoussée et ne peut pas tenter de la posséder à nouveau avant 24 heures. De plus, une entité repoussée subit 1d10 points de dégâts.

Effets de la possession

L'entité prend le contrôle total de la victime et est capable d'en faire fonctionner le corps quels que soient la douleur ou les dégâts subis (du reste, peut-être prendra-t-elle un malin plaisir à abîmer son hôte et à le faire souffrir). La victime augmente ses caractéristiques de Force et d'Endurance de 10 points et gagne 1d10 points de Blessures. Elle utilise l'Intelligence, la Perception, la Force Mentale et la Sociabilité de l'entité, ainsi que son Niveau Psy et ses pouvoirs psychiques à la place des siens (le cas échéant). Enfin, la créature possédée utilise les compétences et talents mentaux de l'entité et perd l'usage des siens.

L'entité peut également faire appel aux souvenirs et compétences de la victime en réussissant un test d'Intelligence. Dans le cas d'une possession démoniaque, la victime a de fortes chances de muter aussitôt et d'accumuler des mutations tout au long de la possession.

Survivre à la possession

Si la victime survit et que l'entité est chassée par un exorcisme ou un autre moyen, l'épreuve réduit à jamais ses caractéristiques d'Endurance et de Force Mentale de 2d10 points. De plus, elle gagne 1d10 points de Folie.

Quadrupède

Les créatures pourvues de ce trait sont beaucoup plus rapides que les bipèdes. Pour calculer leur vitesse de déplacement, doublez leur bonus d'Agilité. Ce trait regroupe les créatures dotées de membres antérieurs et postérieurs. Les créatures ayant plus de quatre pattes peuvent elles aussi prendre ce trait, mais le multiplicateur augmente alors d'un cran par paire de membres supplémentaire (BAx3 pour six pattes, BAx4 pour huit pattes, etc.).

Régénération

Les créatures pourvues de ce trait récupèrent très rapidement. À chaque round, au début de leur tour de jeu, elles ont droit à un test d'Endurance pour éliminer 1 point de dégâts. Si elles sont tuées, elles perdent l'usage de ce trait.

Reptation

Vers, serpents et d'autres créatures rampent et ondulent plutôt qu'ils ne marchent. La vitesse de déplacement des créatures pourvues de ce trait est égale à la moitié de leur bonus d'Agilité, mais elles ne subissent pas de malus en terrain difficile.

Les créatures pourvues de ce trait sont inflexibles et bénéficient d'un bonus de +10 aux tests visant à résister la saisie et au talent Assommement.

Sens surnaturels

La créature distingue son environnement sans s'appuyer sur la vue et l'ouïe, usant d'organes spéciaux, de cils sensibles ou de quelque autre sens lui permettant de rester parfaitement consciente de ce qui se passe autour d'elle. Ce trait s'accompagne toujours d'une portée, habituellement de 15 mètres.

Taille

Catégories de taille : Minuscule, Très petite, Petite, Moyenne, Grande, Imposante, Impressionnante

Les créatures sont réparties en sept catégories de taille (cf. table ci-dessous). La taille affecte les déplacements, mais aussi les malus ou bonus applicables lorsque l'on tente de les toucher. Lorsque vous calculez la vitesse de déplacement, appliquez d'abord le modificateur de taille, puis tous les autres modificateurs découlant de traits ou de talents. À toutes fins utiles, un humain est de taille Moyenne.

Table 12-2 : Modificateurs de taille

Taille	Modificateur	Dissimulation	Déplacement de base
Minuscule	–30	+30	BA–3
Très petite	–20	+20	BA–2
Petite	–10	+10	BA–1
Moyenne	0	0	BA
Grande	+10	–10	BA+1
Imposante	+20	–20	BA+2
Impressionnante	+30	–30	BA+3

327-358-Chapitre 12.indd 332 29/08/08 15:13:20

Toxique

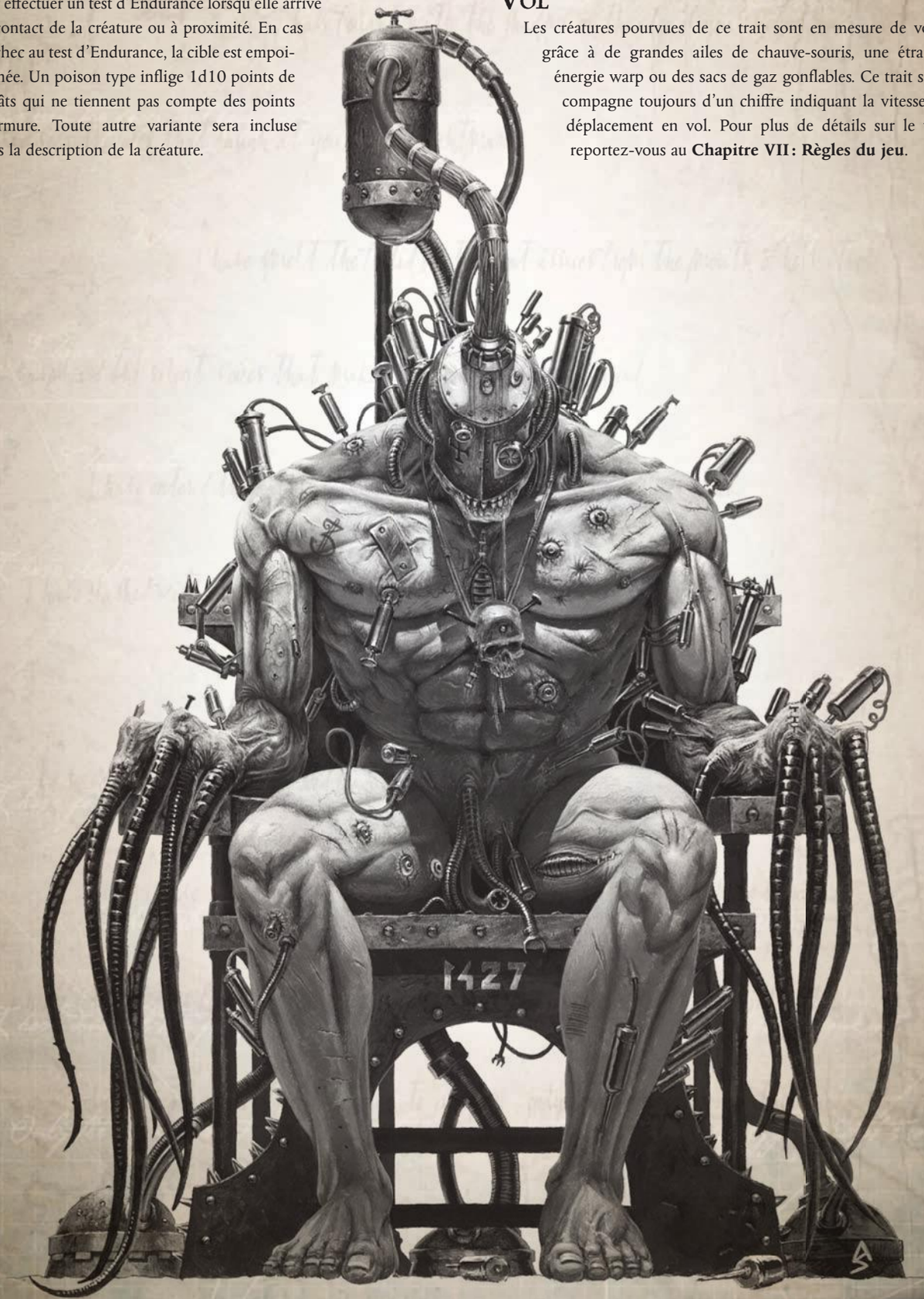
Les créatures pourvues de ce trait sont venimeuses. Soit elles injectent leurs toxines par le biais de leurs attaques, auquel cas une cible touchée par l'une de leurs armes naturelles devra effectuer un test d'Endurance ; soit le poison est inoculé par simple contact avec sa peau ou en inhalant sa puanteur, auquel cas la cible doit effectuer un test d'Endurance lorsqu'elle arrive au contact de la créature ou à proximité. En cas d'échec au test d'Endurance, la cible est empoisonnée. Un poison type inflige 1d10 points de dégâts qui ne tiennent pas compte des points d'Armure. Toute autre variante sera incluse dans la description de la créature.

Vitesse surnaturelle

Les créatures pourvues de ce trait se déplacent à une vitesse étonnante. Leur vitesse de déplacement est calculée en doublant leur bonus d'Agilité (après l'avoir modifié en fonction d'autres traits et paramètres, dont la taille).

Vol

Les créatures pourvues de ce trait sont en mesure de voler grâce à de grandes ailes de chauve-souris, une étrange énergie warp ou des sacs de gaz gonflables. Ce trait s'accompagne toujours d'un chiffre indiquant la vitesse de déplacement en vol. Pour plus de détails sur le vol, reportez-vous au **Chapitre VII : Règles du jeu**.



327-358-Chapitre 12.indd 333 29/08/08 15:13:27

Mutations

L'un des signes de corruption les plus visibles de l'Imperium est la manifestation de mutations. Ces altérations de la chair plus ou moins subtiles selon les cas résultent d'expositions à des polluants toxiques, des biosphères xenos, des manipulations génétiques, des radiations et autres dangers, mais certaines sont le fruit d'une exposition au Warp, d'une possession démoniaque et d'autres périls de l'univers. Le niveau de tolérance accordé aux mutants varie selon les planètes. Les altérations discrètes ou esthétiques sont tolérées, les intéressés étant alors considérés comme des sous-hommes, allant jusqu'à former une sorte de quart-monde opprimé et exploité dans certains lieux. En revanche, les mutants les plus repoussants sont éliminés à vue.

Acquisition de mutations

Personnages et créatures acquièrent des mutations par différents biais, mais le plus courant est la corruption physique. Les environnements livrés au Warp, produits chimiques, drogues, etc., produisent bien souvent des mutations et il n'y a pas grand-chose à faire une fois le mal présent. Les mutations fonctionnent sur le même principe que les traits, ce qui signifie que les PJ ne sauraient en acheter au moyen de points d'expérience.

Mutation

Lorsqu'une mutation survient, lancez les dés sur la **Table 12–3 : mutations mineures** ou la **Table 12–4 : mutations majeures** pour en découvrir la nature précise. En cas de doublon, relancez les dés.

Table 12-3 : Mutations mineures

1d100	Effet
01–20	**Grotesque :** le mutant est difforme, couturé de cicatrices ou bestial, ce qui fait de lui un être maudit et impur. Les tests de Sociabilité effectués auprès des « normaux » subissent un malus de –20, mais il bénéficie d'un bonus de +10 aux tests d'Intimidation.
21–30	**Peau dure :** le mutant a 1 PA d'Armure naturelle grâce à la densité de sa peau et de ses tissus cutanés.
31–40	**Déformé :** l'épine dorsale ou les membres du mutant sont atrocement difformes, si bien qu'il subit un malus de –1d10 en Agilité.
41–50	**Analgésie :** le mutant se moque des coups qu'il reçoit et gagne 1 point de Blessures supplémentaire.
51–60	**Brute :** le mutant est très fort et arbore une masse de muscles impressionnante, ce qui se traduit par +10 en Force et en Endurance, et –10 en Agilité.
61–70	**Nocturne :** le mutant gagne le trait Nyctalope, mais subit un malus de –10 aux actions exécutées en plein jour ou lorsque la lumière est vive, sauf s'il a les yeux protégés.
71–80	**Yeux globuleux :** les yeux du mutant sont pourvus de paupières atrophiées et très humides, ce qui se traduit par +10 en Perception et –10 en Sociabilité.
81–85	**Mains difformes :** le mutant subit –10 en Capacité de Combat et en Capacité de Tir, et un malus de –20 aux tâches impliquant un minimum de précision.
86–89	**Sang toxique :** le système sanguin du mutant est saturé de polluants toxiques et de produits chimiques délétères. Il bénéficie ainsi d'un bonus de +10 pour résister aux toxines et poisons, mais subit un malus de –1d10 en Intelligence et en Sociabilité.
90–99	**Wyrdlin :** le mutant dispose de pouvoirs psychiques mineurs qu'il a jusqu'à présent réussi à dissimuler. Il possède un Niveau Psy 1 (cf. **Chapitre VI : Pouvoirs psychiques**).
100	Lancez les dés sur la **Table 12–4 : mutations majeures**.

327-358-Chapitre 12.indd 334 29/08/08 15:13:33

Table 12-4 : Mutations majeures

1d100	Effet
01–25	**Ignoble difformité :** le mutant affiche une terrifiante difformité témoignant de l'empreinte du Warp et qui n'a pas sa place dans l'univers. Il n'y a aucune limite quant aux formes que peut prendre cette mutation, qu'il s'agisse de tentacules frétillants en guise de bras, d'une chair à nu et luisante, de traits faciaux réarrangés ou de milliers d'yeux remuants et parsemant le corps pour n'en nommer que quelques-unes. Le mutant gagne le trait Peur 1.
26–35	**Aberration :** le mutant est un hybride d'homme et d'animal (ou de reptile, insecte, etc.), ce qui se traduit par +10 en Force et en Agilité, –1d10 en Intelligence, –10 en Sociabilité et le talent Sprint.
36–40	**Esprit dégénéré :** l'esprit du mutant est vérolé par le Warp et inhumain, ce qui se traduit par –1d10 en Intelligence et +10 en Sociabilité. Lancez 1d10 et dotez-le du trait ou talent suivant : **1–3 :** Frénésie ; **4–7 :** Sans peur ; **8–10 :** Au-delà.
41–50	**Corps ravagé :** le corps du mutant a été entièrement altéré par le Warp. Lancez 1d5 fois les dés sur la **Table 12–3 : mutations mineures** (en relançant les doublons). Quelle que soit leur nature, ces mutations affichent clairement la marque du Chaos.
51–60	**Griffes/crocs :** le mutant se dote de griffes tranchantes, d'une gueule garnie de crocs, d'une peau recouverte de barbillons ou de quelque autre forme d'Armes naturelles infligeant 1d10 points de dégâts pénétrants ou d'impact au contact avec l'attribut primitive.
61–65	**Nécrophage :** le mutant gagne +10 en Endurance et le trait Régénération, mais il doit engloutir de grosses quantités de viande crue s'il ne veut pas dépérir.
66–70	**Chair corrompue :** sous la peau du mutant se déroule une transformation blasphématoire altérant les organes en créatures frétillantes et le sang en ichor parcouru de vers. Si le mutant subit des dégâts critiques, tous ceux qui en sont témoins doivent effectuer un test de Peur assorti d'un malus de –10.
71–75	**Vile alacrité :** le mutant trépide et tremble sans cesse ; il peut se déplacer à la vitesse de l'éclair. Il gagne le trait Agilité surnaturelle (x2) et le talent Sprint, le tout assorti d'un malus de –10 en Capacité de Combat et en Capacité de Tir.
76–80	**Force repoussante :** le mutant gagne le trait Force surnaturelle (x2).
81–85	**Appendices multiples :** le mutant s'est doté de membres supplémentaires, qu'il s'agisse de bras, de tentacules ou d'une queue préhensile. Il gagne les talents Ambidextre et Combat à deux armes (corps à corps), et bénéficie également d'un bonus de +10 aux tests d'Escalade et aux attaques de saisie.
86–90	**Ver :** les membres inférieurs du mutant ont fusionné pour former une sorte de ver ou de queue de serpent. Il gagne le trait Reptation, +5 points de Blessures et le trait Peur 1.
91–92	**Cauchemardeux :** le mutant offre une apparence tellement difforme et horrible que ses ennemis ont tendance à s'enfuir de terreur. Il gagne le trait Peur 2.
93–94	**Malléable :** le mutant affiche une souplesse troublante qui lui permet de se distendre et de s'aplatir. Il gagne +10 en Agilité et bénéficie d'un bonus de +20 aux tests d'Agilité et aux attaques de saisie. Il peut également se glisser dans des espaces correspondant au quart de ses mensurations habituelles.
95–96	**Ailes :** le mutant a développé une paire d'ailes de chauve-souris. Il gagne le trait Vol (1d10+5).
97–98	**Corpulent :** le mutant est imposant et bouffi, ce qui lui confère +5 points de Blessures et le trait Endurance surnaturelle (x2). Cette mutation l'empêche désormais de courir.
99	**Bile corrosive :** le mutant est en mesure de vomir une bile caustique, des larves carnivores ou quelque autre matière dégoûtante, renonçant alors à son attaque habituelle au contact. Cette attaque spéciale s'appuie sur la Capacité de Tir du mutant, qui l'utilise au prix d'une action complète. Il est possible de l'esquiver, mais pas de la parer. Cette attaque inflige 1d10+5 points de dégâts pénétrants (ou d'énergie) avec l'attribut déchirante.
100	**Rejeton des enfers :** saturé des énergies du Warp, le mutant déborde d'une vigueur démoniaque. Il gagne les traits Au-delà, Démoniaque et Peur 2 ainsi qu'un Niveau Psy 2.

327-358-Chapitre 12.indd 335 29/08/08 15:13:39

Dramatis personae

La plupart des antagonistes auxquels les acolytes auront affaire sont des plus banals, qu'il s'agisse de brutes endurcies, de mutants difformes, de soldats ou de rivaux politiques. Les passages suivants décrivent certains des adversaires les plus courants auxquels les PJ seront confrontés lorsqu'ils passeront de l'autre côté du voile et commenceront à plonger leur regard dans les abîmes de la corruption. Notez bien que les armes, les armures et le matériel sont donnés à titre d'exemple, mais qu'ils ne sont pas les mêmes pour tous les personnages. N'hésitez pas à les modifier selon vos besoins. Notez également que pour les dégâts des armes au corps à corps, le bonus de Force est déjà inclus.

Agent des forces de l'ordre

Si l'Adeptus Arbites veille sur les lois impériales, le travail quotidien de la police incombe aux forces de sécurité de chaque planète. Ces hommes, plus communément qualifiés de forces de l'ordre ont diverses appellations en fonction des mondes où ils exercent (châtieurs, préfets, gardiens, etc.).

Profil d'agent des forces de l'ordre								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	35	35	35	30	30	35	30	30

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Connaissances générales (Imperium) (Int), Interrogatoire (FM), Langue (bas gothique) (Int), Vigilance (Per).
Talents : Assommement, Désarmement, Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS).
Armure : manteau pare-balles léger (corps, bras et jambes : 2 PA).
Armes : gourdin (1d10+3 I ; Pén : 0 ; Attributs : primitive), automatique (30 m ; C/3/– ; 1d10+3 I ; Pén : 0 ; AT : 9 ; Rch : 1 AC).
Équipement : uniforme, 2 chargeurs pour automatique, microvox.
Niveau de Menace : Hereticus Minoris.

Amuseur

Étant donné la misère souvent accablante de la vie, il n'est pas surprenant que les masses veuillent de temps en temps s'évader. Les spectacles de l'Imperium sont généralement simples et vont à l'essentiel.

Profil d'amuseur								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	20	30	30	30	20	30	30	40

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Charisme (Soc), Connaissances générales (Imperium) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (un au choix), Résistance aux intoxications (E), Vigilance (Per), plus une compétence au choix parmi les suivantes : Acrobatie (Ag), Expression artistique (Soc) et Jeu (Int).
Talents : aucun.

Agent des forces de l'ordre

Armure : aucune.
Armes : mains nues (1d5 ; spécial).
Équipement : tenue baroque, colifichets, jeu de cartes *ou* instrument de musique, publicités, 1d5 trônes.
Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Arbitrator

L'Adeptus Arbites est le bras armé de la justice impériale, les arbitrators constituant la première ligne de défense contre l'hérésie et la rébellion, investis du pouvoir de prendre le contrôle d'un monde lorsque son corps dirigeant tombe en disgrâce.

Profil d'arbitrator								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
38	38	38	38	35	35	34	33	30

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 15
Compétences : Acrobatie (Ag), Connaissances générales (pègre) (Int), Connaissances scholastiques (jugements +10) (Int), Interrogatoire +10 (FM), Langue (bas gothique) (Int), Psychologie (Per), Vigilance (Per).

327-358-Chapitre 12.indd 336 29/08/08 15:13:49

Arbitrator

Talents : Assommement, Désarmement, Formation aux armes de base (bolts, MS), Formation aux armes de corps à corps (décharge), Formation aux armes de poing (bolts, MS).
Armure : armure carapace de la Garde (toutes : 6 PA).
Armes : fusil à pompe de combat (30 m ; C/3/– ; 1d10+4 I ; Pén : 0 ; AT : 18 ; Rch : 1 AC ; Attributs : dispersion), canon de poing (35 m ; C/–/– ; 1d10+4 I ; Pén : 2 ; AT : 5 ; Rch : 2 AC), matraque à décharge (1d10+3 I ; Pén : 0 ; Attributs : décharge).
Équipement : microvox, photoverres, respirateur, 36 cartouches de fusil à pompe de combat, 18 cartouches de balles tueuses de fusil à pompe de combat, 1d10+5 trônes.
Niveau de Menace : Hereticus Minoris.

Astropathe

Sans les astropathes de l'Adeptus Astra Telepathica, il n'y aurait pas d'Imperium. Chaque message transmis entre les étoiles passe via télépathie entre des milliers de psykers qualifiés d'astropathes. Sans ce réseau de communication vivant, la civilisation des hommes n'existerait pas à l'échelle galactique.

Profil d'astropathe								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
10	15	20	20	20	40	35	30	25

Déplacement : 2/4/6/12 **Points de Blessures :** 8
Compétences : Connaissances générales (Imperium) (Int), Connaissances interdites (Warp +10) (Int), Langage secret (acolyte) (Int), Langue (bas gothique +10, haut gothique +10) (Int), Psyniscience +20 (Per).
Talents : Formation aux armes de corps à corps (primitives), Méditation, Niveau Psy 1, Niveau Psy 2, Niveau Psy 3, Pouvoir psychique mineur, Puits de pouvoir.
Pouvoirs psychiques (télépathie) : Détection des présences, Précognition, Projection, Résistance à la possession, Télépathie.
Traits : Âme liée, Aveugle.
Armure : aucune.
Armes : bâton (1d10+2 I ; Pén : 0 ; Attributs : équilibrée, primitive).
Équipement : robe à capuche.
Niveau de Menace : Hereticus Minoris.

Carotteur

Certaines racailles préfèrent se tourner vers les larcins, escroqueries et mensonges pour obtenir ce qu'elles veulent plutôt que de s'en remettre à la simple violence (une balle dans la nuque est bien évidemment une autre histoire). Les carotteurs se considèrent bien souvent au-dessus du reste de la pègre et méprisent les basses besognes.

Profil de carotteur								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
23	28	30	30	40	30	27	25	30

Déplacement : 4/8/12/24 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Connaissances générales (Imperium) (Int), Déplacement silencieux +10 (Ag), Dissimulation +10 (Ag), Duperie +10 (Soc), Enquête (Soc), Escalade (F), Esquive +10 (Ag), Évaluation (Int), Filature (Ag), Intimidation (F), Intrusion (Ag), Langue (bas gothique) (Int), Résistance aux intoxications (E), Vigilance (Per).
Talents : Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS), Réaction rapide, Sprint.
Armure : aucune.
Armes : couteau monomoléculaire (3 m ; 1d5+3 P ; Pén : 2), automatique compact silencieux (15 m ; S/3/– ; 1d10+2 I ; Pén : 0 ; AT : 4 ; Rch : 1 AC).
Équipement : vêtements cool, 2 chargeurs pour automatique, 1d5 trônes.
Niveau de Menace : Hereticus Minoris.

Carotteur

327-358-Chapitre 12.indd 337 29/08/08 15:13:57

Chasseur de primes

Les tueurs capables de traquer les pires criminels et renégats entre les mondes et jusque dans les entrailles des ruches sont des individus dangereux. Les chasseurs de primes sont beaucoup plus meurtriers que de simples racailles, en tout cas souvent plus que leur proie.

Profil de chasseur de primes								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
43	43	35	35	45	30	33	35	25

Déplacement : 4/8/12/24 **Points de Blessures :** 15

Compétences : Conduite (véhicules terrestres) (Ag), Connaissances générales (Imperium) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Enquête (Soc), Esquive (Ag), Filature (Ag), Interrogatoire (FM), Intimidation +10 (F), Intrusion (Ag), Langue (bas gothique) (Int), Medicae (Int), Pistage (Int), Vigilance +10 (Per).

Talents : Désarmement, Formation aux armes de base (laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (décharge, primitives, tronçonneuses), Formation aux armes de poings (bolts, laser, MS), Formation aux armes lourdes (lanceurs, MS), Nerfs d'acier, Réaction rapide, Tir en mouvement.

Armure : carapace légère d'agent de la loi (toutes : 5 PA).

Armes : épée tronçonneuse (1d10+5 P ; Pén : 2 ; Attributs : déchirante, équilibrée), canon de poing (35 m ; C/–/– ; 1d10+4 I ; Pén : 2 ; AT : 5 ; Rch : 2 AC), matraque à décharge (1d10+3 I ; Pén : 0 ; Attributs : décharge).

Équipement : vêtements élégants, 3 chargeurs pour canon de poing, photoverres, respirateur, menottes, 1d10 trônes.

Niveau de Menace : Hereticus Minoris.

Citoyen

L'Imperium abrite des milliards d'hommes et de femmes, des habouvriers trimant jour après jour dans les manufactoria aux matelots qui servent à bord des vaisseaux de l'Empereur, en passant par les mineurs dont la courte vie pourvoit aux besoins énergétiques de l'Imperium.

Profil de citoyen								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	20	30	30	30	20	30	30	30

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10

Compétences : Connaissances générales (Imperium) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (un au choix), Vigilance (Per).

Talents : aucun.

Armure : aucune.

Armes : mains nues.

Équipement : simple tenue de citoyen, 1d5–1 trônes.

Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Cultiste (fanatique)

Les terribles révélations des cultes interdits parviennent parfois à briser la volonté des hommes les plus endurcis. Ces individus n'en font pas moins de bons gardes ou laquais, voire de la chair à canon.

Chasseur de primes

Profil de cultiste (fanatique)								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	25	30	40	30	27	33	45	23

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10

Points de Folie : 8

Compétences : Connaissances générales (Imperium) (Int), Connaissances interdites (une au choix) (Int), Duperie (Soc), Langue (bas gothique) (Int), Métier (un au choix), Vigilance (Per).

Talents : Foi inébranlable, Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS), Frénésie, Sans peur.

Armure : aucune.

Armes : lame sacrificielle (3 m ; 1d5+3 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive), canon de poing (35 m ; C/–/– ; 1d10+4 I ; Pén : 2 ; AT : 5 ; Rch : 2 AC).

Équipement : robes rituelles, 2 chargeurs pour canon de poing, faux papiers.

Niveau de Menace : Hereticus Minoris.

Cultiste (initié)

Telles des cellules cancéreuses dans le corps de l'Imperium, des cabales dissimulées, des religions blasphèmes et des Credo interdits couvent et fomentent dans les ombres, attirant jusqu'à eux des flots continus de malheureux.

Profil de cultiste (initié)								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	25	30	30	30	30	33	35	28

327-358-Chapitre 12.indd 338 29/08/08 15:14:05

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Connaissances générales (Imperium) (Int), Connaissances interdites (une au choix) (Int), Duperie (Soc), Langue (bas gothique) (Int), Métier (un au choix), Vigilance (Per).
Talents : Foi inébranlable, Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS).
Armure : aucune.
Armes : lame sacrificielle (3 m ; 1d5+3 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive), automatique (30 m ; C/3/– ; 1d10+3 I ; Pén : 0 ; AT : 9 ; Rch : 1 AC).
Équipement : robes rituelles, 1 chargeur pour automatique, faux papiers.
Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Cultiste (magus)

Les échelons supérieurs des nombreux cultes qui vénèrent les Puissances de la Ruine sont occupés par des hommes et des femmes qui ont vendu leur âme en échange de force occulte.

Profil de cultiste (magus)								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	25	30	30	30	41	33	40	39

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 15
Compétences : Codes secrets (occulte) (Int), Connaissances générales (Imperium) (Int), Connaissances interdites (une au choix +10) (Int), Duperie +10 (Soc), Langage secret (un au choix) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (un au choix), Vigilance (Per).
Talents : Foi inébranlable, Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS), Forte tête, Niveau Psy 2, Résistance (pouvoirs psychiques).
Pouvoirs psychiques mineurs : un nombre égal à 1,5 fois son bonus de Force Mentale (généralement six).
Armure : gilet composite (corps : 4 PA).
Armes : lame sacrificielle (3 m ; 1d5+3 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive), automatique (30 m ; C/3/– ; 1d10+3 I ; Pén : 0 ; AT : 9 ; Rch : 1 AC).
Équipement : robes rituelles, 1 chargeur pour automatique, faux papiers.
Niveau de Menace : Hereticus Majoris.

Sorcellerie !

Bien qu'il ne soit pas véritablement psyker, le sorcier manipule la puissance du Warp par l'intermédiaire de magie et d'incantations. Afin de simuler les biais ésotériques et mystiques auxquels ils ont recours, considérez qu'il leur faut 1 action complète pour utiliser leurs pouvoirs psychiques (quel que soit leur temps de focalisation), qui ont un seuil psychique de +2. Un magus doit être libre de ses mouvements et en mesure de parler pour utiliser ses pouvoirs psychiques. En outre, la pratique de la magie noire est loin d'être sûre comparée à l'utilisation des pouvoirs de psyker, si bien qu'il leur faut ajouter +20 au résultat des jets sur les tables de phénomènes psychiques et de périls du Warp du Chapitre VI.

Drone serviteur

Les serviteurs sont des hybrides de chair et de machines conçus à partir de cultures de tissus organiques ou de corps humains cliniquement morts. Des milliards de ces cyborgs évoluent au travers de l'Imperium et exécutent des tâches monotones sans poser de questions.

Profil de drone serviteur								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
15	15	50	40	15	10	20	30	05

Déplacement : 1/2/3/6 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Métier (un au choix +10).
Talents : aucun.
Traits : Armes naturelles (poing), Machine 4.
Armure : aucune (toutes : 4 PA).
Armes : poing (1d10+5 I ; Attributs : primitive).
Équipement : microvox interne (pour recevoir/relayer des instructions uniquement).
Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Drone serviteur

Employé de fourneau

Au travers de l'Imperium, dans les forges et les fonderies, d'énormes creusets déversent des torrents de métal en fusion dans d'imposants moules, le tout sur fond de gerbes d'étincelles. Dans la lumière rougeoyante, des silhouettes s'activent sous le poids de combinaisons de caoutchouc vulcanisées, les yeux protégés par des lunettes de verre fumé.

Profil d'employé de fourneau								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	20	40	30	20	20	30	30	30

Déplacement : 2/4/6/12 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Connaissances générales (Imperium) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (un au choix), Vigilance (Per).
Talents : aucun.
Armure : équipement de protection (toutes : 4 PA ; –10 en Agilité).
Armes : mains nues (1d10 ; spécial).
Équipement : 1d5–2 trônes.
Niveau de Menace : Hereticus Minima.

327-358-Chapitre 12.indd 339 29/08/08 15:14:13

Équarrisseur

Vêtus d'un lourd tablier de cuir, dégageant une odeur de viande crue et maniant d'impressionnants couteaux, les équarrisseurs abattent et découpent des milliards de tonnes de viande pour alimenter la population.

Profil d'équarrisseur								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	20	35	30	30	20	30	30	30

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Connaissances générales (Imperium) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (au choix), Vigilance (Per).
Talents : Formation aux armes de corps à corps (tronçonneuses).
Armure : aucune.
Armes : hache tronçonneuse (1d10+7 P ; Pén : 2 ; Attributs : déchirante).
Équipement : simple tenue de citoyen, 1d5–1 trônes.
Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Équarisseur

Gros bras

Les gros bras trouvent toujours du travail, beaucoup de voyous, coupe-jarrets et gorilles améliorant leurs performances à l'aide d'implants musculaires de culture, de dangereux traitements chimiques et de drogues de combat provoquant de graves lésions cérébrales.

Profil de gros bras								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
28	28	45	40	30	20	25	25	20

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Connaissances générales (Imperium) (Int), Duperie (Soc), Intimidation (F), Langue (bas gothique) (Int), Résistance aux intoxications (E), Vigilance (Per).
Talents : Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives, tronçonneuses), Formation aux armes de poing (laser, MS), Vigoureux.
Armure : aucune.
Armes : coup-de-poing (1d5+3 I ; Pén : 0 ; Attributs : mal équilibrée, primitive), épée tronçonneuse (1d10+6 P ; Pén : 2 ; Attributs : déchirante, équilibrée).
Équipement : vêtements élimés, 2 doses de slaught, 1d5 trônes.
Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Heretek

La technologie est souvent mal comprise et crainte à juste titre. Les hereteks sont des criminels spécialisés en divers domaines de magie noire, comme la technoreconversion, la science et la récupération, en marge du champ de compétence du culte Mechanicus, se recyclant pour mener une vie de servitude lorsque le clergé de Mars leur met la main dessus. Certains hereteks ne sont rien de plus que de simples charognards, mais d'autres sont de dangereux renégats qui inondent la pègre de drogues et d'armes. Enfin, les pires se livrent à des activités totalement inavouables.

Profil d'heretek								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
28	28	35	30	30	40	35	30	30

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Chimiomaîtrise (Int), Connaissances générales (technologie) (Int), Connaissances scholastiques (une au choix) (Int) *ou* Medicae (Int), Duperie (Soc), Escalade (F), Évaluation (Int), Intimidation (F), Langue (bas gothique) (Int), Résistance aux intoxications (E), Technomaîtrise +10 (Int), Vigilance (Per).
Talents : Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS), Grand praticien.
Armure : aucune.
Armes : pistolet laser compact (15 m ; C/–/– ; 1d10+1 E ; Pén : 0 ; AT : 15 ; Rch : 1 AC ; Attributs : fiable), couteau monomoléculaire (3 m ; 1d5+3 P ; Pén : 2).
Équipement : recycleur, vêtements, tablette de données, 1 chargeur pour pistolet laser, 1d10 trônes.
Niveau de Menace : Hereticus Minima.

327-358-Chapitre 12.indd 340 29/08/08 15:14:25

Marchand influent

Les marchands doivent leur statut à leurs capacités de survie dans un monde de profits et de pertes. Souriants et impitoyables à la fois, mieux vaut ne pas se mettre en travers de leur chemin.

Profil de marchand influent

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	25	30	30	30	35	30	35	35

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Alphabétisation (Int), Commandement (Soc), Connaissances générales (Imperium) (Int), Duperie (Soc), Évaluation +10 (Int), Langue (bas gothique, haut gothique) (Int), Logique (Int), Marchandage +10 (Soc), Métier (un au choix), Vigilance (Per).
Talents : Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS).
Armure : gilet composite (corps : 3 PA).
Armes : pistolet laser compact (15 m ; C/–/– ; 1d10+1 E ; Pén : 0 ; AT : 15 ; Rch : 1 AC ; Attributs : fiable).
Équipement : vêtements à la mode, microvox crypté personnel, sceau de guilde/cartel commercial, tablette de données, bijoux d'une valeur de 1d5x10 trônes, 3d10 trônes.
Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Heretek

Matelot

Les grands vaisseaux spatiaux disposent d'équipages composés de centaines, voire de milliers d'hommes. Leur travail est pénible et dangereux et leur espérance de vie relativement réduite en raison de leur exposition aux radiations et à la fièvre de la pression.

Profil de matelot

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	20	35	35	25	20	35	30	30

Déplacement : 2/4/6/12 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Connaissances générales (technologie) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (un au choix), Technomaîtrise (Int), Vigilance (Per).
Talents : aucun.
Armure : tenue de travail (toutes : 2 PA ; –5 en Agilité).
Armes : mains nues (1d5 ; spécial).
Équipement : outils industriels, outil combiné.
Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Mutant

Les mutations sont l'une des tristes réalités de l'existence au sein de l'Imperium. Sur de nombreux mondes, le patrimoine génétique des hommes a été à jamais endommagé par des générations d'exposition aux polluants et biosphères xenos. Les mutants tolérés par l'Imperium sont généralement qualifiés de sous-hommes et sont parfois même classifiés par l'Administratum. Souvent, ils triment tels des esclaves dans les usines et ruches.

Profil de mutant

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
22	22	36	36	22	18	30	25	20

Déplacement : 2/4/6/12 **Points de Blessures :** 12
Compétences : Connaissances générales (locales) (Int), Escalade (F), Langue (bas gothique) (Int), Survie (Int).
Talents : Formation aux armes de base (primitives).
Traits : mutation (au choix ; 50 % de chances d'en avoir 1d5–1 supplémentaires).
Armure : aucune.
Armes : gourdin (1d10+3 I ; Pén : 0 ; Attributs : primitive).
Équipement : loques, outil combiné, 1d5–3 trônes.
Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Mutant (abomination)

Né affublé de diverses difformités en raison des effets de polluants et de radiations, ce mutant est animé par le Warp. Cette catégorie regroupe les perdus et les damnés ; leur corps est l'œuvre de sculpteurs macabres et déments, et leur âme n'a aucun espoir de rédemption.

Profil de mutant (abomination)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
27	22	41	36	22	18	30	25	15

327-358-Chapitre 12.indd 341 29/08/08 15:14:37

Mutant (abomination)

Déplacement : 2/4/6/12 **Points de Blessures :** 17

Compétences : Codes secrets (occulte) (Int), Connaissances générales (pègre) (Int), Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Escalade (F), Intimidation (F), Langue (bas gothique) (Int), Survie (Int), Vigilance (Per).

Talents : Formation aux armes de base (primitives), Formation aux armes de poing (MS).

Traits : mutation (au choix ; 75 % de chances d'en avoir 1d5 supplémentaires).

Armure : aucune.

Armes : hache (1d10+5 P ; Pén : 0 ; Attributs : mal équilibrée, primitive), revolver (30 m ; C/–/– ; 1d10+3 I ; Pén : 0 ; AT : 6 ; Rch : 2 AC ; Attributs : fiable).

Équipement : haillons, ordures.

Niveau de Menace : Hereticus Minoris.

« Quels ennemis allons-nous affronter sur le champ de bataille que nous n'avons pas déjà vaincus dans les plus sombres recoins de notre âme ? Quels démons qui n'ont pas aboyé depuis les entrailles de notre esprit ? Pourquoi craindre la mort lorsque l'on sait que l'immortalité réside dans les exploits de l'homme ? »

Noble débauché

Lorsque les nantis tournent mal, ils ne font pas dans la demi-mesure. Avec de l'argent et de l'influence, un aristocrate peut céder à toutes formes de perversité, ne voyant là que des passe-temps lui permettant de soulager son ennui.

Profil de noble débauché								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	25	30	30	30	35	30	35	35

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10

Compétences : Alphabétisation (Int), Baratin (Soc), Charisme (Soc), Commandement (Soc), Connaissances générales (Imperium) (Int), Connaissances interdites (une au choix) (Int), Duperie +10 (Soc), Escamotage (Ag), Interrogatoire (FM), Jeu (Int), Langue (bas gothique, haut gothique) (Int), Métier (un au choix), Résistance aux intoxications (E), Vigilance (Per).

Talents : Combat de rue, Formation aux armes de corps à corps (décharge, énergétiques, primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS), Sur ses gardes.

Armure : cape de combat composite (corps et bras : 4 PA).

Armes : couteau (3 m ; 1d5+3 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive), automatique compact (15 m ; C/3/– ; 1d10+2 I ; Pén : 0 ; AT : 4 ; Rch : 1 AC), pistolet laser compact (15 m ; C/–/– ; 1d10+1 E ; Pén : 0 ; AT : 15 ; Rch : 1 AC ; Attributs : fiable), épée énergétique (1d10+8 E ; Pén : 6 ; Attributs : champ énergétique, équilibrée).

Équipement : vêtements à la mode, bijoux d'une valeur de 1d5x10 trônes, 3d10 trônes.

Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Prêcheur du Ministorum

Pour des milliards d'hommes, l'Empereur n'est rien de moins qu'un dieu. Au fil des millénaires, cette foi a donné naissance à une vaste et puissante organisation dédiée à Son culte : le Ministorum. Celui-ci est composé de nombreux départements et rangs, des diacres, cardinaux et grands ecclésiarques qui gouvernent le culte à la multitude de prêtres, prêcheurs, mendiants, recteurs, psautiers, scribes et choristes qui constituent le gros du clergé.

Profil de prêcheur du Ministorum								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	20	30	30	30	35	30	35	35

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10

Compétences : Alphabétisation (Int), Charisme (Soc), Connaissances générales (Credo impérial) (Int), Connaissances scholastiques (Credo impérial +10) (Int), Langue (bas gothique, haut gothique) (Int), Vigilance (Per).

Talents : Aura d'autorité, Grand orateur.

Armure : aucune.

Armes : aucune.

Équipement : robe de prêtre, livre de prières, nombreux petits objets de dévotion.

Niveau de Menace : Hereticus Minima.

327-358-Chapitre 12.indd 342 29/08/08 15:14:45

Prêcheur du Ministorum

Racaille

La vie est dure et impitoyable au sein de l'Imperium, si bien qu'elle donne naissance à un large éventail d'individus qui préfèrent s'en prendre aux faibles et brimer les plus démunis. Ce profil convient pour toutes les brutes de bas étage, les voleurs, les racketteurs et les mécontents.

Profil de racaille								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
28	28	35	30	30	20	27	25	30

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10

Compétences : Connaissances générales (Imperium) (Int), Duperie (Soc), Intimidation (F), Langue (bas gothique) (Int), Résistance aux intoxications (E), Vigilance (Per).

Talents : Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS).

Armure : aucune.

Armes : couteau (3 m ; 1d5+3 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive), automatique (30 m ; C/3/– ; 1d10+3 I ; Pén : 0 ; AT : 9 ; Rch : 1 AC).

Équipement : vêtements élimés, 2 chargeurs pour automatique, 1d5 trônes.

Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Rebut

Véritable lie de l'humanité, les rebuts, parfois qualifiés de boueux ou de déchets, sont des drogués, des dégénérés, des parias, des fous et pire encore. Animés par le désespoir, souvent perdus de corps et d'esprit, certains sont bien plus dangereux que tout homme sensé et sont prêts à tout pour pas grand-chose…

Profil de rebut								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
18	18	25	30	30	16	25	20	10

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10

Points de Folie : 15 ou plus.

Compétences : Connaissances générales (pègre) (Int), Dissimulation (Ag), Duperie (Soc), Intimidation (F), Langue (bas gothique) (Int), Résistance aux intoxications (E), Vigilance (Per).

Talents : Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS).

Armure : aucune.

Armes : arme improvisée (1d10 I ; Pén : 0 ; Attributs : mal équilibrée, primitive).

Équipement : haillons, 2 doses d'obscura.

Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Récidiviste

Les immondices finissent toujours par remonter à la surface, dit-on. Il est vrai que les milieux criminels sont hantés par des individus suffisamment malins et amoraux pour s'y tailler une place de choix. Ces barons du crime, esclavagistes, fourgues et receleurs jouent bien des rôles, mais les Arbites les qualifient d'un seul et même terme, celui de récidivistes, qui vivent tels des parasites en marge de l'Imperium.

Profil de récidiviste								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
28	28	35	30	30	30	33	35	40

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 12

Compétences : Baratin (Soc), Chimiomaîtrise (Int), Connaissances générales (pègre) (Int), Duperie +10 (Soc), Intimidation (F), Intrusion (Ag), Langue (bas gothique) (Int), Marchandage (Soc), Résistance aux intoxications +10 (E), Vigilance (Per).

Talents : Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS).

Armure : tenue pare-balles (corps et bras : 3 PA).

Armes : pistolet-mitrailleur compact avec balles tueuses (15 m ; –/–/6 ; 1d10+1 I ; Pén : 3 ; AT : 9 ; Rch : 1 AC), couteau monomoléculaire (3 m ; 1d5+3 P ; Pén : 2).

Équipement : vêtements chics, 2 chargeurs de balles tueuses pour pistolet-mitrailleur, 1d10 trônes.

Niveau de Menace : Hereticus Minoris.

327-358-Chapitre 12.indd 343 29/08/08 15:14:53

Scribe

Les doigts tachés d'encre et le dos voûté, les scribes apparaissent en bien des endroits de l'Imperium.

Profil de scribe								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	20	30	30	30	20	30	30	30

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Alphabétisation +10 (Int), Connaissances générales (Imperium) (Int), Langue (bas gothique, haut gothique) (Int), Métier (un au choix), Vigilance (Per).
Talents : aucun.
Armure : aucune.
Armes : mains nues (1d5 ; spécial).
Équipement : robe, taches d'encre, plumes, flacons d'encre, parchemin, tablette de données, 1d5–2 trônes.
Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Serviteur d'armes

Les serviteurs d'armes sont des unités militaires équipées de scanners améliorés, dotées d'instructions précises et lourdement armées.

Profil de serviteur d'armes								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
15	30	50	40	15	10	20	30	05

Déplacement : 1/2/3/6 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Métier (un au choix +10).
Talents : Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Sens aiguisés (vue).
Traits : Armes naturelles (poing), Autostabilisant, Cuirasse, Machine 4, Nyctalope.

Serviteur d'armes

Armure : aucune (toutes : 6 PA).
Armes : poing (1d10+5 I ; Attributs : primitive), fusils d'assaut jumelés (90 m ; –/4/20 ; 1d10+4 I ; Pén : 0 ; AT : 30 ; Rch : 1 AC ; Attributs : déchirante).
Équipement : microvox interne (pour recevoir/relayer des instructions uniquement), réserve de munitions équivalente à 3 chargeurs.
Niveau de Menace : Hereticus Minoris.

Serviteur de combat

Serviteur de combat

Les serviteurs de combat sont équipés d'armes redoutables et programmés de manière à s'en servir avec une grande efficacité.

Profil de serviteur de combat								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
30	15	50	40	15	10	20	30	05

Déplacement : 1/2/3/6 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Vigilance +10 (Per).
Talents : Formation aux armes de corps à corps (tronçonneuses, primitives), Sens aiguisés (vue).
Traits : Armes naturelles (poing), Cuirasse, Machine 4, Nyctalope.
Armure : carapace (toutes : 6 PA).
Armes : poing (1d10+5 I ; Attributs : primitive), hache tronçonneuse (1d10+9 P ; Pén : 2 ; Attributs : déchirante).

327-358-Chapitre 12.indd 344 29/08/08 15:15:08

Équipement : microvox interne (pour recevoir/relayer des instructions uniquement).
Niveau de Menace : Hereticus Minoris.

Serviteur industriel ou de réparations lourdes

Ce type de serviteur est modifié de manière à soulever des charges, à percer la roche ou à broyer le minerai dans l'un des nombreux complexes industriels de l'Imperium. Il arrive aussi qu'il soit équipé de matériel de réparation.

Profil de serviteur industriel ou de réparations lourdes

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
15	15	50	40	15	10	20	30	05

Déplacement : 1/2/3/6 **Points de Blessures :** 10
Compétences : aucune.
Talents : aucun.
Traits : Armes naturelles (outils), Force surnaturelle (x2), Machine 4.
Armure : aucune (toutes : 4 PA).
Armes : outils (1d10+15 E, I ou P ; Attributs : primitive).
Équipement : microvox interne (pour recevoir/relayer des instructions uniquement), photoverres.
Niveau de Menace : Hereticus Minima.

Soldat d'escouade tueuse

Chargées de faire appliquer les mandats d'exécution et de réaliser les missions les plus extrêmes, les escouades tueuses comptent parmi les plus dangereuses unités des forces de l'ordre. Sur certains mondes, là où le règne du gouverneur en place est particulièrement dur, elles sont l'incarnation de la haine vouée aux instances dirigeantes.

Profil de soldat d'escouade tueuse

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	35	35	35	30	30	35	30	30

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Connaissances générales (Imperium) (Int), Escalade (F), Interrogatoire (FM), Langue (bas gothique) (Int), Vigilance (Per).
Talents : Assommement, Désarmement, Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS).
Armure : carapace légère d'agent de la loi (corps, bras et jambes : 5 PA).
Armes : fusil d'assaut avec balles tueuses (90 m ; C/3/10 ; 1d10+3 I ; Pén : 3 ; AT : 30 ; Rch : 1 AC), automatique avec balles dum-dum (30 m ; C/3/– ; 1d10+5 I ; Pén : 0 ; AT : 9 ; Rch : 1 AC ; les PA de la victime comptent double).
Équipement : uniforme, 2 chargeurs pour automatique, microvox, respirateur, photoverres.
Niveau de Menace : Hereticus Minoris.

Sorcier

Les sorciers sont des hybrides de psykers indépendants et de mystiques qui ont rejeté l'Imperium et tout ce qu'il représente dans le but d'embrasser les puissances du Chaos. Fous, déments et hérétiques, ils sont pourchassés par les inquisiteurs et éliminés à vue.

Profil de sorcier

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	25	30	30	30	41	33	40	39

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 15

Soldat d'escouade tueuse

327-358-Chapitre 12.indd 345 29/08/08 15:15:16

Compétences : Codes secrets (occulte), Connaissances générales (Imperium) (Int), Connaissances interdites (une au choix +10) (Int), Duperie +10 (Soc), Langage secret (un au choix) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (un au choix), Vigilance (Per).

Talents : Foi inébranlable, Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS), Forte tête, Résistance (pouvoirs psychiques), Niveau Psy 3.

Armure : gilet composite (corps : 4 PA).

Armes : couteau (3 m ; 1d5+3 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive), automatique (30 m ; C/3/– ; 1d10+3 I ; Pén : 0 ; AT : 9 ; Rch : 1 AC).

Équipement : robe noire et ample, 1 chargeur pour automatique, faux papiers d'identité, colifichets étranges, amulette profane, regard dément.

Niveau de Menace : Hereticus Majoris.

Sorcellerie !

Les sorciers ont les pouvoirs psychiques Détection des présences et Bruit blanc. Accordez-leur ensuite l'un des forfaits suivants :

Adepte du feu : Flash bruyant, Flétrissement, Invocation de flammes, Projectile de feu, Sculpture des flammes.

Devin : Aperçu, Distorsion visuelle, Précognition, Psychométrie.

Manipulateur : Distorsion visuelle, Domination, Examen mental, Impulsion, Oubli.

Télékinésiste : Bouclier télékinétique, Flottement, Mains spectrales, Projectile de force, Spasme, Télékinésie.

Techno-adepte

Le vieux clergé de Mars, l'Adeptus Mechanicus, est le seul dépositaire reconnu de la pensée scientifique et de la connaissance technologique de l'Imperium. Ancrés dans des rituels ésotériques et un dogme labyrinthique, leur art est le mystère divin de leur incarnation de l'Empereur (l'Omnimessie et la technologie sont sacrés). Ce sont les acolytes du culte Mechanicus qui forment le gros du clergé ordonné.

Profil de techno-adepte

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	25	30	30	30	40	35	35	20

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 12

Compétences : Chimiomaîtrise (Int), Conduite (une au choix) (Ag), Connaissances générales (technologie) (Int), Connaissances scholastiques (une au choix) (Int), Langage secret (technologique +10) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Logique +10 (Int), Pilotage (un au choix) (Ag), Technomaîtrise +10 (Int), Vigilance (Per).

Talents : Aide électrique, Cache énergétique, Charge luminen, Chimiocastration, Formation aux armes de corps à corps (énergétiques, primitives, tronçonneuses), Formation aux armes de poing (bolts, laser, MS, plasma), Méditation, Résonance binaire, Rite de l'armurier.

Traits : Implants Mechanicus (cf. **page 29**).

Armure : tenue pare-balles (corps, bras et jambes : 3 PA).

Armes : hache tronçonneuse (1d10+7 P ; Pén : 2 ; Attributs : déchirante), pistolet laser (30 m ; C/–/– ; 1d10+2 E ; Pén : 0 ; AT : 30 ; Rch : 1 AC ; Attributs : fiable).

Équipement : unité d'impulsion cérébrale et 1d5 autres implants (cf. **page 153**), outils, respirateur, tablette de données, cogitateur personnel, 2 chargeurs pour pistolet laser.

Niveau de Menace : Hereticus Minoris.

Monstres et Xenos

Voici maintenant la description de quelques xenos, monstres et horreurs qui troublent le secteur.

Carnosaure (saurien)

Les reptiles géants, souvent qualifiés de sauriens par le magos biologis, constituent une forme de vie relativement courante au travers de la galaxie, incluant généralement les principales espèces de prédateurs de nombreux mondes. Parfois élevés pour leur viande, mais plus souvent chassés sur divers mondes-colonies, ce sont les combattants les plus appréciés dans les arènes impériales de nombreuses planètes.

Profil de carnosaure (saurien)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
42	0	65	58	31	18	42	38	01

Déplacement : 6/12/18/36 **Points de Blessures :** 40

Compétences : Vigilance (Per).

Talents : Sans peur, Sens aiguisés (odorat).

Traits : Armes naturelles (morsure), Armure naturelle 2, Endurance surnaturelle (x2), Force surnaturelle (x2), Mâchoires colossales†, Quadrupède, Taille (Imposante).

Carnosaure

327-358-Chapitre 12.indd 346 29/08/08 15:15:24

†**Mâchoires colossales :** la morsure du carnosaure inflige 1d10+BF+2 dégâts pénétrants avec l'attribut déchirante. Son attaque de morsure ne peut pas être parée.
Armure : aucune (toutes : 2 PA).
Armes : morsure (1d10+14 P ; Attributs : déchirante, primitive).
Niveau de Menace : Xenos Majoris.

Cérébrite

Qui pourrait croire que parmi tous les ennemis de l'humanité, une plante grisâtre constitue une menace aussi insidieuse ? Surnommée la « vigne aux esclaves » ou « l'herbe grise », la cérébrite est une créature malveillante que l'on pensait issue des jungles du monde mortel de Catachan. Sous forme physique, cette plante ligneuse ressemble à un vulgaire lierre, chacune de ses tiges n'étant cependant pourvue que d'une feuille charnue. Le monstre est doué d'une sorte de conscience gestalt, chacune de ses feuilles étant une macrocellule contribuant à son intelligence. Le ventre de chaque feuille est barbelé et conçu pour s'accrocher aux créatures qui s'en approchent. Une fois la victime « harponnée », des paquets de fibres microscopiques s'enfoncent dans la peau et s'attaquent au système nerveux de la cible pour en prendre le contrôle. Bien qu'elle ne soit évidemment pas douée d'une conscience aussi développée que celle des hommes, la cérébrite domine rapidement sa victime avec une efficacité redoutable. Une fois son emprise établie, la feuille se détache et reste greffée à la cible tel un parasite. De son côté, la tige de la plante la remplace rapidement. La victime, qui n'est désormais plus que l'esclave de la cérébrite, est utilisée à des fins de protection pour propager de nouveaux plants.

Des infestations de cérébrite ont été découvertes sur de nombreux mondes et il est maintenant prouvé que ce monstre ne vient pas de Catachan, mais qu'il s'agirait d'une variété mutante de la sangsue du cortex tyranide, si bien que leur élimination est devenue une priorité pour de nombreux membres de l'Ordo Xenos Calixis. Les horreurs qu'ont connues certains membres de l'aristocratie du secteur il y a plusieurs années, lors de l'incident du massacre des jardins de Quaddis, n'ont fait que renforcer le désir d'empêcher la multiplication de cette plante délétère.

La plante

En règle générale, ce lierre parasite un arbre ou une plante de grande taille, mais il lui arrive aussi de se fixer sur un mur ou une statue, sa taille variant selon son âge. Certaines de ses caractéristiques varient selon son stade de développement.

Profil de cérébrite (jeune)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
—	—	—	20	—	18	36	60	—

Déplacement : — **Points de Blessures :** 6

Profil de cérébrite (adulte)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
—	—	—	40	—	18	36	60	—

Déplacement : — **Points de Blessures :** 20

Profil de cérébrite (ancienne)

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
—	—	—	60	—	18	36	60	—

Déplacement : — **Points de Blessures :** 40
Traits : Actions limitées†, Physionomie atypique, Prise de contrôle‡, Taille (Petite pour jeune, Moyenne pour adulte, Grande pour ancienne).

†**Actions limitées :** la seule action possible de la cérébrite est de tenter d'agripper une victime située dans un rayon de 50 cm de l'une de ses feuilles.

‡**Prise de contrôle :** la victime d'une cérébrite est rarement consciente du danger qui l'attend, mais elle a une chance de sentir la piqûre de la feuille et de l'arracher avant qu'il ne soit trop tard. Une solide protection au niveau du cou ou de la tête (l'équivalent de 2 PA) est le meilleur moyen de se prémunir d'une attaque. Au moment où la feuille établit le contact, la cible doit réussir un test d'Agilité sans quoi la feuille se fixe et s'attaque presque aussitôt à son système nerveux. Dans ce cas, la cible s'effondre et convulse. Il lui faut 1d10 minutes pour prendre le contrôle de son système nerveux. Si la feuille est retirée dans l'intervalle, la victime reprend conscience, mais perd à jamais 1d10 points d'Endurance et gagne 1d10 points de Folie. Si nul n'enraye le processus, la victime devient l'esclave de la feuille de cérébrite.

Esclave de cérébrite

Les esclaves de cérébrite sont sous le contrôle de la plante et ressemblent à des zombies baveux au pas traînant. Modifiez leurs caractéristiques comme suit. Lorsque le symbole « — » apparaît, cela signifie que la créature perd cette caractéristique et ne peut plus effectuer ou rater de test en découlant.

Ajustements au profil d'esclave de cérébrite

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
−10	−10	+0	−10	−10	—	−10	—	—

Points de Blessures : réduits de moitié.
Compétences, talents et pouvoirs : l'esclave perd ses compétences, talents et pouvoirs psychiques tant qu'il est asservi, mais il gagne le talent Sans peur. De plus, il réagit lentement. Son rôle consiste avant tout à protéger la plante, qui le jette contre tout ce qui semble vouloir la menacer.

Récupération
Si la feuille est arrachée de son corps, l'esclave de cérébrite pousse un véritable hurlement d'agonie et s'écroule, sombrant dans l'inconscience en raison du traumatisme important causé par la rupture du lien entre la plante et son système nerveux. Une fois la feuille ôtée, la victime doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre la vie. Si elle survit, elle récupère mais tient à jamais compte des pertes en Capacité de Combat, Capacité de Tir, Endurance, Agilité et Perception. Enfin, elle gagne aussitôt 3d10 points de Folie.
Niveau de Menace : Xenos Minoris.

327-358-Chapitre 12.indd 347 29/08/08 15:15:31

Crépusculeux

Étrange créature ayant donné naissance à une véritable légende dans le secteur Calixis, ce monstre est l'un des nombreux dangers de Penumbra, qui hante les marais reculés de ce monde. Sur le plan physique, il ressemble à un terrifiant hybride de vieillard à la peau parcheminée et d'araignée géante pourvue de quatre pattes.

Profil de crépusculeux								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
52	0	43	40	53	21	46	28	18

Déplacement : 5/10/15/30 **Points de Blessures :** 20
Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Duperie (imitation des voix et des sons uniquement +20) (Soc), Escalade +20 (F), Esquive +10 (Ag), Vigilance (Per).
Talents : Agilité féline, Attaque rapide, Cible rapide.
Traits : Armes naturelles (saillies osseuses), Armure naturelle (corps : 4 ; bras et jambes : 2), Nyctalope, Peur 2.
Armure : aucune (corps : 4 PA ; bras et jambes : 2 PA).
Armes : saillies osseuses (1d10+5 P ; Attributs : primitive).
Niveau de Menace : Obscuro Majoris.

Grox

La demande en viande est immense pour nourrir toutes les bouches de l'Imperium. Bien qu'il existe des dizaines d'espèces (souvent bien meilleures) comme la corne-spirale, la demi-pièce et le bison d'ivoire, c'est le grox qui constitue l'alimentation de base de l'Imperium.

Profil de grox								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	0	62	65	11	12	41	38	10

Déplacement : 4/8/12/24 **Points de Blessures :** 22
Compétences : Vigilance (Per).
Traits : Armes naturelles (sabots griffus), Armure naturelle (tête et corps : 4 ; jambes : 2), Bestial, Charge brutale, Piétinement, Quadrupède, Taille (Grande).
Armure : aucune (tête et corps : 4 PA ; jambes : 2 PA).
Armes : sabots griffus (1d10+6 I).
Niveau de Menace : Xenos Minima.

327-358-Chapitre 12.indd 348 29/08/08 15:15:38

Loup à dents de sabre

Le loup à dents de sabre est ce qui se fait de mieux en matière de prédateur. Créé au fil de siècles de croisements entre des mutants et des prédateurs xenos, ses terrains de chasse sont les parcs de loisir de l'élite sociale de Calixis et, plus rarement, les arènes des moins riches. À l'instar de ses ancêtres, c'est un quadrupède capable de se déplacer avec une grande discrétion dans la végétation et à une vitesse hallucinante en terrain dégagé. Son crâne hypertrophié et allongé est équipé de plusieurs rangées de crocs conçues pour saisir sa proie avant de la secouer et de la déchiqueter. Le monstre est étique mais très musclé et pas plus grand que les nombreux félins dont s'entourent habituellement les nobles, qu'il s'agisse de compagnons ou d'animaux de garde.

Profil de loup à dents de sabre

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
38	—	40	35	40	15	45	35	10

Déplacement : 8/16/24/48 **Points de Blessures :** 18
Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation +10 (Ag), Pistage +20 (Int), Vigilance +20 (Per).
Talents : Assommement, Charge de berserker, Sens aiguisés (ouïe, vue, odorat), Sprint, Talentueux (Déplacement silencieux).
Traits : Armes naturelles (morsure), Bestial, Nyctalope, Quadrupède.
Armes : morsure (1d10+6 P ; Attributs : primitive).
Niveau de Menace : Xenos Minoris.

Nuitaile

Le très mal famé monde de Penumbra est connu pour ses nombreuses horreurs et ses sinistres prédateurs, et la nuitaile ne fait pas exception à la règle. Créature nocturne à l'apparence étrange et déroutante, son corps de limace ambré a la taille d'un bras humain et semble dénué de traits hormis une petite gueule ronde entourée de barbillons.

Profil de nuitaile

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
26	0	23	30	42	06	55	48	—

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 5
Compétences : Esquive (Ag).
Talents : Sans peur.
Traits : Armes naturelles (morsure), Bestial, Écholocalisation, Peur 1, Poussière narcotique†, Succion‡, Taille (Petite), Vol 6.
†**Poussière narcotique :** toute créature dénuée de matériel respiratoire qui se retrouve dans un rayon de 1 mètre d'une nuitaile doit réussir un test d'Endurance Moyen (+0) sous peine d'être assommée pendant un nombre de rounds égal à 1d10 moins son bonus d'Endurance (pour un minimum de 1 round). Il s'agit d'une attaque empoisonnée.
‡**Succion :** si la nuitaile parvient à mordre sa proie, elle s'y accroche automatiquement et commence à lui sucer le sang. À chaque round, le monstre réduit l'Endurance de sa victime de 1d10 points jusqu'à ce que l'Endurance tombe à 0, moment auquel elle périt. En plus, la succion inflige 1 niveau de Fatigue par round. Il est possible de se débarrasser du parasite en remportant un test de Force opposé. Tant que la nuitaile est accrochée, ses attaques au corps à corps bénéficient d'un bonus de +20.
Armes : morsure (1d10+3 P ; Attributs : primitive).
Niveau de Menace : Xenos Minima.

Animaux et vermines

Voici maintenant la description de quelques xenos, monstres et horreurs qui troublent le secteur.

Bête de somme

Les bêtes de somme sont principalement des herbivores inoffensifs. Cette catégorie inclut les animaux de selle, comme les chevaux.

Profil de bête de somme

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	—	50	40	30	10	33	10	—

Déplacement : 6/12/18/36 **Points de Blessures :** 15
Compétences : Vigilance (Per).
Talents : aucun.
Traits : Armes naturelles (morsure ou sabot), Bestial, Quadrupède, Robuste.
Armure : aucune.
Armes : morsure ou sabot (1d10+6 P ou I).

Créature à pattes

Cette catégorie regroupe les animaux dotés de pattes, comme les chiens, rats géants, félins sauvages, etc.

Profil de créature à pattes

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	—	20	20	30	15	35	20	—

Déplacement : 4/8/12/24 **Points de Blessures :** 6

327-358-Chapitre 12.indd 349 29/08/08 15:15:47

Compétences : Déplacement silencieux +10 (Ag), Dissimulation +10 (Ag), Natation (F), Vigilance +10 (Per).
Talents : aucun.
Traits : Armes naturelles (morsure), Bestial, Quadrupède, Taille (Petite).
Armure : aucune.
Armes : morsure (1d10–2 P ; Attributs : primitive).

Créature féroce

Il s'agit bien évidemment d'un terme générique permettant au MJ d'inventer des créatures liées à un environnement précis. Parmi les créatures féroces, on trouve les animaux dangereux comme les félins, les reptiles, les molosses et les loups.

Profil de créature féroce

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
30	—	30	30	30	15	38	40	—

Déplacement : 6/12/18/36 **Points de Blessures :** 12
Compétences : Déplacement silencieux +10 (Ag), Natation (F), Pistage +10 (Int), Vigilance +10 (Per).
Talents : Sprint.
Traits : Armes naturelles (morsure), Bestial, Quadrupède.
Armure : aucune.
Armes : morsure (1d10+3 P ; Attributs : primitive).

Créature rampante

Cette catégorie regroupe les créatures qui rampent, dégoulinent ou ondulent. Parmi elles, on trouve les serpents, mille-pattes géants, cafards et autres bestioles dégoûtantes.

Profil de créature rampante

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	—	10	35	50	10	35	40	—

Déplacement : 2/4/6/12 **Points de Blessures :** 8
Compétences : Natation (F), Vigilance (Per).
Talents : aucun.
Traits : Armes naturelles (morsure), Bestial, Reptation, Toxique (morsure).
Armure : aucune.
Armes : morsure (1d10+1 I ; plus test d'Endurance ou 1d10 points de dégâts).

Créature volante

Parmi les créatures volantes, on trouve des oiseaux et insectes volants de bonne taille.

Profil de créature volante

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	—	10	10	40	10	35	20	—

Déplacement : 2/4/6/12 **Points de Blessures :** 4
Compétences : Dissimulation +10 (Ag), Vigilance +20 (Per).
Talents : Attaque rapide.
Traits : Armes naturelles (mains nues), Bestial, Taille (Très petite), Vol 8.
Armure : aucune.
Armes : mains nues (1d10–3 ; Attributs : primitive).

« Les contacts avec les races xenos renforcent toujours notre foi en l'humanité. Je demeure pour ma part persuadé que les voyages en des mondes étrangers bornent prodigieusement l'esprit. »

L'au-delà

Vous entamez maintenant une partie consacrée aux multiples terreurs et aux pires habitants du Warp. Si les horreurs des Puissances de la Ruine et de leurs sbires relèvent de simples légendes pour le citoyen moyen, l'Inquisition connaît parfaitement la véritable nature des plus grandes menaces qui pèsent sur l'humanité.

Apparition astrale

Les apparitions sont des entités puissantes composées d'énergie psychique figée et de matière warp. Lorsqu'elles se manifestent dans le monde matériel, elles adoptent la forme d'apparitions incorporelles, de taches d'ombres mouvantes, de brumes surnaturelles animées d'images tremblotantes, de silhouettes quasi transparentes dénuées de reflet, etc.

Profil d'apparition astrale

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	20	—	35	45	30	45	50	15

Déplacement : 4/8/12/24 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Langue (une au choix) (Int), Vigilance +10 (Per).
Talents : aucun.
Pouvoirs psychiques (Niveau Psy 3) : Affaiblissement du voile, Flétrissement, Hululement warp, Infliction de la douleur, Invocation de créatures, Mains spectrales, Télékinésie, Toucher d'aliénation.
Traits : Au-delà, Démoniaque (BE 6), Immatériel, Instabilité warp, Peur 3, Possession, Présence démoniaque†, Vol 8.
Armure : aucune.
Armes : aucune.
†**Présence démoniaque :** les créatures vivantes situées dans un rayon de 25 mètres d'une apparition astrale sont prises de frisson et se sentent mal à l'aise. Les ombres paraissent particulièrement épaisses ; les gens entendent et aperçoivent des résidus d'événements passés. Les animaux sont agités et paniquent facilement, alors que les machines sont victimes de toutes sortes de pépins et de pannes. Toutes les créatures subissent un malus de –10 aux tests de Force Mentale.
Niveau de Menace : Malleus Minoris.

327-358-Chapitre 12.indd 350 29/08/08 15:15:55

Démon du Charnier

Les récits de rencontres avec l'entité connue sous le nom de Démon du Charnier comptent parmi les plus horribles que détiennent les ordos Calixis. Particulièrement puissant et meurtrier, il doit être invoqué par des rituels des plus sanglants pour prendre pied dans notre réalité. Dès lors qu'il se manifeste, c'est sous la forme d'un berserker incontrôlable cherchant à tuer sans relâche, œuvrant pour refaire le monde à l'image du Dieu du Sang.

Profil du Démon du Charnier								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
48	20	55	53	50	50	50	50	10

Déplacement : 5/10/15/30 **Points de Blessures :** 30
Compétences : Esquive (Ag), Vigilance (Per).
Talents : Attaque éclair, Attaque rapide, Cible rapide, Frénésie, Réflexes éclair, Sprint.
Traits : Armes naturelles (dents et griffes), Au-delà, Démoniaque (BE 10), Force surnaturelle (x2), Instabilité warp, Nyctalope, Peur 4, Présence démoniaque†, Saigneur‡.
†**Présence démoniaque :** une zone de 25 mètres de rayon ayant pour centre le démon est imprégnée de radiations du Warp. Elles prennent la forme d'une odeur de sang très prononcée, déclenchent de violentes nausées et semblent émettre des hurlements d'agonie à peine audibles. Tous les personnages subissent un malus de –10 aux tests de Force Mentale tant qu'ils sont dans la zone.
‡**Saigneur :** chaque fois que le Démon du Charnier tue une créature vivante, il se débarrasse de 1d10 points de dégâts.
Armure : aucune.
Armes : dents et griffes (1d10+10 P ; Pén : 3 ; Attributs : déchirante).
Niveau de Menace : Malleus Majoris.

Démonette

Lascives et obscènes, ces démones servent Slaanesh, la puissance du Chaos de la dépravation. Minces, agiles et envoûtantes, elles éventrent leurs proies à l'aide de leur pince de crabe effilée.

Profil de démonette								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	25	35	40	50	30	45	40	30

Déplacement : 5/10/15/30 **Points de Blessures :** 15
Compétences : Acrobatie (Ag), Esquive (Ag), Langue (une au choix) (Int), Psyniscience (Per), Vigilance (Per).
Talents : Attaque rapide, Sens aiguisés (tous).

Démonette

327-358-Chapitre 12.indd 351 29/08/08 15:16:05

Traits : Armes naturelles (pince de crabe), Au-delà, Charme mortel†, Démoniaque (BE 8), Instabilité warp, Nyctalope, Peur 3, Présence démoniaque‡.

†**Charme mortel :** les créatures vivantes qui regardent ou affrontent une démonette doivent réussir un test de Force Mentale par round sous peine de ne pouvoir entreprendre qu'une demi-action ce round-ci.

‡**Présence démoniaque :** toutes les créatures situées dans un rayon de 20 mètres subissent un malus de –10 aux tests de Force Mentale.

Armure : aucune.

Armes : pince de crabe (1d10+5 P ; Pén : 3 ; Attributs : déchirante).

Niveau de Menace : Malleus Minoris.

Démon mineur incarné

Les formes et travers des démons n'ont pas de limites, ce qui explique les milliers de manifestations différentes consignées au sein des archives de l'Ordo Malleus. Beaucoup reflètent la nature et les motivations de leurs seigneurs parmi les différentes puissances du Chaos, servant de chair à canon au sein des légions infernales, mais d'autres constituent en quelque sorte l'incarnation des pires craintes et maux inavoués de l'humanité. Quelle que soit leur forme, les démons incarnés se forment à partir de la substance pure du Warp et ne peuvent garder pied dans notre univers sans laisser carnages, misère et mort dans leur sillage.

Profil de démon mineur incarné								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	25	35	40	30	30	45	40	10

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 15

Compétences : Langue (une au choix) (Int), Psyniscience (Per), Vigilance (Per).

Talents : aucun.

Traits : Armes naturelles (dents ou griffes), Au-delà, Démoniaque (BE 8), Instabilité warp, Nyctalope, Peur 3, Présence démoniaque†.

†**Présence démoniaque :** toutes les créatures situées dans un rayon de 20 mètres subissent un malus de –10 aux tests de Force Mentale.

Armure : aucune.

Armes : dents ou griffes (1d10+3 P ; Attributs : déchirante, primitive).

Niveau de Menace : Malleus Minoris.

Esprit immonde

Le Warp renferme toutes sortes d'horreurs et un nombre incalculable de dangers. Les entités qui sévissent en son sein vont des dieux du Chaos aux vermines dénuées d'intelligence. Parmi ces dernières, l'Ordo Malleus retient les esprits immondes qui, s'ils n'ont pas la puissance de véritables démons, peuvent se révéler dangereux quand rien n'est fait pour les éradiquer.

Profil d'esprit immonde								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
15	15	—	25	30	18	35	30	10

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 8

Compétences : Psyniscience +10 (Per).

Talents : aucun.

Traits : Au-delà, Démoniaque (BE 4), Forme d'esprit†, Immatériel, Instabilité warp, Possession, Peur 1, Vol 6.

†**Forme d'esprit :** l'esprit immonde est parfaitement invisible, mais il est possible de le détecter par le biais de Psyniscience et de tout matériel capable de noter les perturbations warp. Ceux qui n'ont ni le talent ni le matériel nécessaire ont tout de même droit à un test de Vigilance Assez difficile (–10) pour déceler sa présence s'il est tout proche. Cela se traduit par un sentiment de malaise, un frisson soudain ou une puanteur abominable.

Pouvoirs psychiques (Niveau Psy 1) : Détection des présences, Hululement warp, Mains spectrales.

Armure : aucune.

Armes : aucune.

Niveau de Menace : Malleus Minima.

Furie

Prédateurs bestiaux ne servant aucune puissance en particulier, ces démons difformes et défigurés sont cruels et ressemblent à des gargouilles issues de vos pires cauchemars.

Profil de furie								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
45	25	45	40	40	20	45	40	10

Déplacement : 4/8/12/24 **Points de Blessures :** 15

Compétences : Langue (une au choix) (Int), Psyniscience (Per), Vigilance (Per).

Talents : Assaut acharné.

Traits : Armes naturelles (dents ou griffes), Au-delà, Démoniaque (BE 8), Instabilité warp, Nyctalope, Peur 3, Présence démoniaque†, Vol 8.

†**Présence démoniaque :** toutes les créatures situées dans un rayon de 20 mètres subissent un malus de –10 aux tests de Force Mentale.

Armure : aucune.

Armes : dents ou griffes (1d10+4 P ; Attributs : déchirante, primitive).

Niveau de Menace : Malleus Minoris.

Furies

327-358-Chapitre 12.indd 352 29/08/08 15:16:13

Horreur

Masses ondulantes et difformes de feu et de chair irisée, les horreurs servent Tzeentch, la puissance du Chaos du changement, de l'intrigue et de la sorcellerie. Leurs nombreuses gueules hurlent et produisent des sons inarticulés, leurs mains griffues exécutant des gestes incantatoires.

Profil d'horreur

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	25	35	40	30	30	45	50	10

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 20

Compétences : Langue (une au choix) (Int), Psyniscience +20 (Per), Vigilance (Per).

Talents : aucun.

Traits : Armes naturelles (dents ou griffes), Au-delà, Démoniaque (BE 8), Feu de Tzeentch, Instabilité warp, Nyctalope, Peur 3, Présence démoniaque‡, Régénération.

Pouvoirs psychiques (Niveau Psy 3) : Flottement, Hurlement psychique, Projectile de feu.

†**Feu de Tzeentch :** les horreurs sont immunisées contre les périls du Warp.

‡**Présence démoniaque :** toutes les créatures situées dans un rayon de 20 mètres subissent un malus de –10 aux tests de Force Mentale.

Armure : aucune.

Armes : dents ou griffes (1d10+3 E).

Niveau de Menace : Malleus Minoris.

Horreur

Navrance

Silhouettes faméliques et déguenillées aux orbites vides et à la bouche bloquée en un hurlement silencieux, ces démons ne servent aucune puissance en particulier. Leur seul but est de répandre misère et folie. Des ombres semblent s'accrocher à eux et ils constituent de parfaits assassins pour les cultes maléfiques.

Profil de navrance

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	25	35	40	40	30	45	40	10

Déplacement : 4/8/12/24 **Points de Blessures :** 15

Compétences : Déplacement silencieux +20 (Ag), Dissimulation +30 (Ag), Esquive (Ag), Filature +20 (Ag), Interrogatoire (FM), Langue (une au choix) (Int), Psyniscience (Per), Vigilance (Per).

Talents : aucun.

Traits : Armes naturelles (dents ou griffes), Au-delà, Démoniaque (BE 8), Instabilité warp, Nyctalope, Peur 3, Présence démoniaque†.

Pouvoirs psychiques (Niveau Psy 1) : Regard d'oubli (SP : 5 ; 10 m ; une cible ; test de Force Mentale ou 1d10 points en moins en Intelligence et gain de 1 point de Folie).

†**Présence démoniaque :** toutes les créatures situées dans un rayon de 20 mètres subissent un malus de –10 aux tests de Force Mentale.

Armure : aucune.

Armes : dents ou griffes (1d10+3 P ; Attributs : déchirante, primitive).

Niveau de Menace : Malleus Minoris.

Portepeste

Boursouflés et difformes, brandissant des couteaux de boucher et ne vous observant que de leur unique œil laiteux, ces terrifiants démons sont les incubateurs vivants des pires maladies qui soient. Ils servent Nurgle, la puissance du Chaos de la pourriture et de la contagion.

Profil de portepeste

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	25	35	50	30	30	45	40	10

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 20

Compétences : Langue (une au choix) (Int), Psyniscience (Per), Vigilance (Per).

Portepeste

327-358-Chapitre 12.indd 353 29/08/08 15:16:21

Psychneuein – la souche Mara

Heureusement rares, les psychneuein sont de viles entités du Warp qu'attirent les émanations mentales des psykers sans défense, gravement blessés ou naissants dont ils attaquent l'esprit dans le but d'y couver leur rejeton. Les psychneuein se manifestent sous diverses formes, la souche Mara étant de loin la plus dangereuse.

Souche Mara

La souche Mara fut identifiée pour la première fois par l'inquisiteur Ark-Ashtyn de l'Ordo Xenos lors de l'infestation d'une mine pénitentiaire sur le monde gelé de Mara, dans le secteur Calixis, il y a trois siècles. Bien que le complexe de Mara fût par la suite abandonné, le récit du « massacre de la station de glace » reste l'une des histoires préférées des voyageurs du secteur. Depuis, des incidents comparables se sont déroulés sur Penumbra, Lachrymae et Pellucida V, ainsi que sur plusieurs vaisseaux passant tout près de Mara. Heureusement, leur nombre est assez modeste.

Les infestés (dernier stade)

Toute créature ayant un Niveau Psy 1 ou plus fera une victime potentielle. Appliquez-lui alors les modifications suivantes :

- Réduisez de moitié les caractéristiques d'Intelligence et de Sociabilité.
- Augmentez le Niveau Psy de 1.
- Ajoutez les talents Conversion du corpus, Sans peur et Trompe-la-mort.
- Ajoutez l'immunité contre l'assommement.
- Les créatures qui tentent d'établir un contact télépathique avec la victime subissent un contrecoup psychique et encaissent 1 niveau de Fatigue.
- Si la victime tente d'utiliser un pouvoir psychique se soldant par un péril du Warp, plutôt que de jeter les dés pour voir ce qui se passe, 1d10 psychneuein adultes naissent, tuant leur hôte au passage.
- Si le psyker est tué, il y a 25 % de risques qu'apparaissent 1d10 psychneuein adultes. Autrement, il en sort 1d10 larves.

Larve

Profil de larve								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
15	—	20	20	20	—	10	70	—

Déplacement : 1 **Points de Blessures :** 6
Compétences : aucune.
Talents : aucun.
Traits : Armes naturelles (morsure), Peur 2, Psychneuein†, Taille (Très petite).
†**Psychneuein :** lorsqu'une larve subit des dégâts sans pour autant être tuée, elle a 25 % de chances de se métamorphoser en psychneuein adulte.
Armure : aucune.
Armes : morsure (1d10+2 P).
Niveau de Menace : Malleus Minoris.

Adulte (prédateur du Warp)

Profil d'adulte								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
38	—	30	86	52	56	66	70	—

Déplacement : 5/10/15/30 **Points de Blessures :** 20
Compétences : Esquive (Ag), Psyniscience (Per), Vigilance (Per).
Talents : aucun.
Traits : Armes naturelles (tube nourrisseur), Armes warp (tube nourrisseur), Cauchemardesque, Détection des consciences†, Endurance surnaturelle (x2), Force surnaturelle (x2), Immunité contre les périls du Warp, Nyctalope, Peur 4, Phase, Vol 10.
†**Détection des consciences :** le psychneuein est toujours au fait de la présence d'esprits doués de conscience dans un rayon de 30 mètres. Il peut désigner leur emplacement quels que soient la luminosité, les abris ou toute autre forme de dissimulation.
Pouvoirs psychiques (Niveau Psy 5) : Ébullition, Impulsion, Régénération.
Armure : aucune.
Armes : tube nourrisseur (1d10+6 P ; cf. Armes warp).
Niveau de Menace : Malleus Extremis.

327-358-Chapitre 12.indd 354 29/08/08 15:16:29

Talents : aucun.

Traits : Armes naturelles (dents ou griffes), Au-delà, Démoniaque (BE 10), Infection des blessures†, Instabilité warp, Nyctalope, Peur 3, Présence démoniaque‡, Vomissure¥.

†**Infection des blessures :** toutes les blessures infligées par le portepeste s'infectent automatiquement.

‡**Présence démoniaque :** toutes les créatures situées dans un rayon de 20 mètres subissent un malus de –10 aux tests de Force Mentale.

¥**Vomissure :** au moyen d'une demi-action, le portepeste est en mesure de vomir sur toute cible adjacente. Il doit cependant réussir un test de Capacité de Tir pour toucher son adversaire. La cible peut esquiver l'attaque, mais elle ne peut pas la parer. En cas de succès, la vomissure inflige 1d10+5 points de dégâts. En lieu et place de dégâts critiques, elle réduit de 3d10 points l'Endurance de la victime.

Armure : aucune.

Armes : dents ou griffes (1d10+3 P ; Attributs : déchirante, primitive) ou épée (1d10+3 P ; Pén : 2 ; Attributs : équilibrée, toxique [1d10]).

Niveau de Menace : Malleus Minoris.

Sanguinaire

Sanguinaire

Pourvus de cornes et recouverts de sang, ces guerriers démoniaques servent Khorne, la puissance du Chaos du meurtre et des carnages. Tuer est leur seule raison d'être et ils se matérialisent généralement vêtus d'une armure de bronze, maniant de redoutables armes forgées au cœur des enfers.

Profil de sanguinaire

CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
55	25	55	40	30	30	45	40	10

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 15

Compétences : Psyniscience (Per), Langue (une au choix) (Int), Vigilance (Per).

Talents : Attaque rapide, Frénésie.

Traits : Armes naturelles (dents ou griffes), Armes warp (dents ou griffes), Armure naturelle 6, Au-delà, Démoniaque (BE 8), Instabilité warp, Nyctalope, Peur 3, Présence démoniaque†.

†**Présence démoniaque :** toutes les créatures situées dans un rayon de 20 mètres subissent un malus de –10 aux tests de Force Mentale.

Armure : armure de bronze (toutes : 6 PA).

Armes : hache lourde (2d10+5 P ; Pén : 4 ; Attributs : encombrante), dents ou griffes (1d10+5 P ; Attributs : déchirante, primitive ; cf. Armes warp).

Niveau de Menace : Malleus Majoris.

Possédés

Les possédés sont les créations impies de rituels dangereux au cours desquels un puissant démon est lié à un corps humain vivant et asservi à la volonté du créateur. Acte des plus immondes, la création d'un possédé condamne l'âme de l'hôte aux tourments éternels et offre au démon le moyen de rester dans l'univers. Malgré l'horreur d'une telle création, certains membres de l'Inquisition auraient reproduit le rituel dans l'espoir d'en retourner le fruit contre les ennemis de l'Imperium. Malheureusement, les possédés ne sont pas la chasse gardée de quelques inquisiteurs radicaux. Ceux qui se mêlent de connaissances interdites et les cultes les plus puissants créent également ces monstres afin de servir leurs noirs desseins. Les possédés ne se soumettent cependant pas aisément à la volonté des mortels et nul ne souhaite s'attirer l'inimitié d'une telle chose. Leurs créateurs ont donc un choix important à faire : plus le possédé est puissant, plus les liens du démon sont ténus…

Création de possédé

Le système de création qui vous est proposé ici vous permettra de générer rapidement ces puissants ennemis (ou alliés) de l'Inquisition, tout en vous donnant des idées pour personnaliser les vôtres.

Processus

La création d'un possédé se déroule en plusieurs étapes :

1. Lancez les dés sur la **Table 12–5 : liens** pour voir combien de fois le possédé a été lié.
2. Tirez les caractéristiques du possédé.
3. Tirez les changements que subit l'hôte.
4. Tirez les phénomènes liés à la présence du possédé.
5. Tirez les pouvoirs psychiques du possédé.
6. Notez ses compétences et traits.
7. Procédez aux touches finales.

1 – Liens

Moins le lien du possédé est ferme, plus il est puissant. Mais plus le lien est faible, plus le démon a de chances d'échapper à votre contrôle.

Table 12-5 : Liens

1d100	Effet
01–10	**Libre :** le démon, qui a pris possession du corps de son hôte, s'est libéré de ses liens. Ce type de monstre est l'incarnation même des pouvoirs corrupteurs du Warp.
11–40	**Lié une fois :** ce démon est d'une puissance inimaginable, mais il est très difficile d'en garder le contrôle.
41–70	**Lié deux fois :** le possédé est extrêmement dangereux, mais sa puissance est canalisée et il est plus facile d'en conserver le contrôle.
71–100	**Lié trois fois :** le lien est si fort que le possédé a peu de chances de se rebeller, mais il n'en est pas moins doté d'une force et d'une puissance inhumaines.

327-358-Chapitre 12.indd 355 29/08/08 15:16:36

2 – Caractéristiques

Une fois la nature du lien du possédé établie, reportez-vous à la colonne correspondante de la table qui suit pour déterminer ses caractéristiques.

Table 12-6 : caractéristiques du possédé

Caractéristique	Libre	Lié 1 fois	Lié 2 fois	Lié 3 fois
Capacité de Combat (CC)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Capacité de Tir (CT)	20+2d10	20+2d10	20+2d10	20+2d10
Force (F)	45+2d10	45+2d10	40+2d10	35+2d10
Endurance (E)	30+2d10	35+2d10	40+2d10	45+2d10
Agilité (Ag)	10+2d10	10+2d10	10+2d10	10+2d10
Intelligence (Int)	70+2d10	70+2d10	70+2d10	70+2d10
Perception (Per)	50+2d10	50+2d10	50+2d10	50+2d10
Force Mentale (FM)	80+2d10	70+2d10	60+2d10	50+2d10
Sociabilité (Soc)	5+2d10	5+2d10	5+2d10	5+2d10
Points de Blessures	30	30	30	30
Niveau Psy	8	6	5	4

3 – Altérations impies

Les possédés sont recouverts de chaînes, d'amulettes et de talismans, la surface de leur peau est hérissée d'aiguilles et arbore de nombreux sceaux. Le corps de l'hôte ainsi emprisonné est déformé par l'essence qu'il abrite. Pour déterminer les changements imposés à la prison de chair et de sang du démon, lancez les dés sur la **Table 12–7 : altérations impies** ci-dessous.

Effectuez 1d5+1 jets pour les démons libres, 1d5 jets pour les démons liés une fois, 1d5–1 jets (un jet minimum) pour les démons liés deux fois, et 1d5–2 jets (un jet minimum) pour les démons liés trois fois. Quoi qu'il arrive, relancez les doublons.

Table 12-7 : altérations impies

1d100	Résultat
01–04	**Cornes atrophiées :** deux petites cornes sortent du front du possédé.
05–08	**Yeux luisants :** les yeux du possédé brillent d'une lueur malveillante.
09–12	**Furoncles :** le corps du possédé est recouvert de furoncles et de plaies suppurants.
13–16	**Yeux de chat :** les yeux du possédé sont de couleur jaune et présentent des pupilles noires elliptiques.
17–20	**Cornes :** une paire de cornes de bouc ou de bélier sort de la tête du possédé, qui gagne le trait Armes naturelles (cornes).
21–24	**Griffes ou lames :** le possédé a de longs doigts effilés qui s'achèvent par des griffes tranchantes ou ont fusionné en lames. Il gagne le trait Armes naturelles (griffes) accompagné du trait Armes warp.
25–28	**Brisé :** le corps du possédé est tout tordu et présente des angles improbables.
29–32	**Langue de serpent :** une longue langue fourchue s'agite entre les dents du possédé.
33–36	**Fluide :** la chair du possédé semble couler autour de ses os. On y distingue des membres, visages hurlants et autres choses terribles qui tentent d'en sortir avant de s'y renfoncer.
37–40	**Ailes :** de grandes ailes de plumes ou de chauve-souris sortent du dos du possédé. Il gagne le trait Vol accompagné d'une vitesse égale au double de son bonus d'Agilité.
41–44	**Bouche et yeux ensanglantés :** les yeux du possédé pleurent constamment du sang. Un épais filet de sang coule également de sa bouche.
45–48	**Couvert d'yeux :** la peau du possédé est recouverte d'yeux. Il bénéficie d'un bonus de +20 aux tests de Vigilance liés à la vue.
49–52	**Plumes :** la peau du possédé est recouverte de longues pennes d'oiseau. Il gagne le trait Armure naturelle 2.
53–56	**Dépecé :** le possédé n'a pas de peau, si bien que chair et muscles sont à nu.
57–60	**Feu intérieur :** un feu surnaturel brûle au sein du possédé, la lueur se diffusant jusque dans sa chair, ses veines et sa peau. Ses attaques naturelles infligent des dégâts énergétiques.
61–64	**Boursouflé :** le corps de l'hôte est particulièrement gonflé.
65–68	**Nid de serpents :** des serpents s'enroulent et se lovent autour du possédé, lui sortant de sa bouche et s'enfonçant dans ses chairs. Quand il inflige des dégâts, la cible doit réussir un test d'Endurance Difficile (–20) sous peine de subir les effets d'une grenade hallucinogène pendant 1d5 rounds.
69–72	**Nid d'insectes :** le corps du possédé est le nid d'une masse d'insectes qui le recouvre. Il gagne 1d10 points de Blessures.
73–76	**Cadavre :** l'hôte est mort durant le rituel et le processus de décomposition a clairement débuté… mais il vit malgré tout ! Le possédé gagne +1d10 en Endurance.
77–80	**Membres allongés :** les membres du possédé sont longs et difformes. Le monstre peut attaquer au corps à corps des créatures situées jusqu'à 3 mètres.
81–84	**Écailles :** le corps du possédé est recouvert d'une fine couche d'écailles de serpent, ce qui lui confère le trait Armure naturelle 3.
85–88	**Animal :** le corps du possédé présente des traits bestiaux, comme une tête de bouc, de taureau ou d'oiseau, des membres aux articulations inversées ou de la fourrure.
89–92	**Visage lisse :** bien que cela n'affecte pas ses sens, le visage du possédé est parfaitement lisse.
93–96	**Grand brûlé :** le corps de l'hôte a été atrocement brûlé. Le possédé est immunisé contre toutes les formes de dégâts liés au feu et à la chaleur, y compris les flammes psychiques (mais pas les flammes saintes).
97–100	**Normalité apparente :** si vous obtenez ce résultat, n'effectuez pas d'autre jet de dés sur cette table et effacez tous les effets déjà obtenus. Le corps de l'hôte semble parfaitement normal (exception faite des objets ayant servi à son lien). Le possédé gagne 1d10 points en Sociabilité.

327-358-Chapitre 12.indd 356 29/08/08 15:16:42

4 – Présence démoniaque

La présence même d'un possédé a un effet direct sur son environnement. Le diamètre de la zone concernée est égal à la caractéristique de Force Mentale du démon exprimée en mètres. Au sein de cette zone, tous les personnages sont victimes de divers phénomènes et subissent un malus de –10 aux tests de Force Mentale. Le nombre de phénomènes dépend de la force du lien du monstre : 4 s'il est libre, 3 s'il a été lié une fois, 2 s'il a été lié deux fois, et 1 s'il a été lié trois fois. Pour chaque phénomène lié au possédé, effectuez un jet de dés sur la **Table 12–8 : phénomènes démoniaques** en relançant les doublons.

Table 12-8 : Phénomènes démoniaques

1d100	Résultat (en présence du possédé…)
01–04	…les gens se sentent pris de nausées.
05–08	…les gens sentent une odeur sucrée très écœurante.
09–12	…les gens ont un goût de cendres très prononcé dans la bouche.
13–16	…les gens se mettent à saigner du nez.
17–20	…les gens entendent des bruits de course précipitée.
21–24	…les gens sentent une odeur de papier brûlé et de métal chaud.
25–28	…les gens entendent une note aiguë.
29–32	…les liquides se mettent à goûter vers le haut, s'accumulant au niveau du plafond.
33–36	…les gens entendent des bruits sans lien les uns entre les autres.
37–40	…les plantes se dessèchent et meurent, alors que nourriture et boissons se gâtent.
41–44	…l'air est chaud et étouffant, comme si l'on se tenait juste devant une fournaise.
45–48	…l'air est imprégné d'une odeur d'ozone.
49–52	…les gens sentent une odeur de chair brûlée.
53–56	…la peinture s'écaille, le métal rouille et le bois pourrit. Une fois le possédé passé, tout reprend une apparence normale.
57–60	…les gens sentent une odeur de sang.
61–64	…les gens entendent des bourdonnements d'insectes sans pour autant en voir.
65–68	…les ombres se tordent et se déforment, adoptant les reflets d'étranges silhouettes.
69–72	…la lumière baisse, les bougies s'éteignent et l'obscurité s'installe.
73–76	…les gens voient des choses étranges du coin de l'œil.
77–80	…l'air se rafraîchit, le souffle des gens se transforme en buée et une mince pellicule de givre recouvre toutes les surfaces.
81–84	…une brise fraîche naît et on entend des hurlements au loin.
85–88	…des arcs électriques se forment entre les objets en métal et la peau des gens brille d'une lueur fantomatique.
89–92	…des voix familières semblent murmurer quelque chose.
93–96	…les gens sentent quelque chose leur courir sur la peau, mais il n'y a rien.
97–100	…les gens ont la bouche remplie d'un goût de bile et de sang.

5 – Pouvoirs psychiques

Les possédés ne souffrent pas des périls du Warp. Lorsqu'un tel monstre a recours à un pouvoir psychique il subit 1 point de dégâts par 9 obtenu aux dés du jet de Puissance. De plus, il ne souffre pas des effets secondaires des phénomènes psychiques, contrairement à tous ceux qui l'entourent.

Pouvoirs psychiques mineurs : les possédés ont tous les pouvoirs psychiques mineurs décrits au **Chapitre VI : Pouvoirs psychiques**.

Pouvoirs psychiques : un possédé libre a 1d5+4 pouvoirs psychiques ; un possédé lié une fois en a 1d5+2 pouvoirs psychiques, contre 1d5+1 s'il a été lié deux fois et 1d5 s'il a été lié trois fois. Choisissez n'importe quels pouvoirs du **Chapitre VI : Pouvoirs psychiques**.

6 – Compétences, talents et traits

Tous les possédés ont les compétences, talents et traits suivants :

Compétences : Connaissances interdites (démonologie +20, hérésie +20, Warp +20, plus toutes celles qui vous siéent +20) (Int), Duperie +20 (Soc), Langage secret (toux ceux qui vous siéent +20) (Int), Langue (toutes +20) (Int), Psyniscience +20 (Per), Vigilance +10 (Per).

Talents : aucun.

Traits : Armes naturelles (griffes ou crocs), Au-delà, Démoniaque, Nyctalope, Peur 4, Vol (BA). Les possédés libres ou liés une fois ont Force surnaturelle (x3) ; les autres ont Force surnaturelle (x2).

7 – Touches finales

Il est maintenant temps d'assembler le fruit de tous vos tirages, d'y ajouter les touches de votre cru, comme le nom, et d'en faire une créature à part entière.

Niveau de Menace : les possédés liés deux ou trois fois relèvent de la classe Malleus Extremis, contre Malleus Terminus pour les autres.

327-358-Chapitre 12.indd 357 29/08/08 15:16:48

Exemple de possédé :

Hedrodal

Possédé lié deux fois

Créé par les faux prophètes des Pèlerins de Hayte qui utilisèrent le corps de l'inquisiteur déchu Cripon, Hedrodal est une créature véritablement immonde. Une longue langue de serpent violacée apparaît entre ses dents, ses yeux luisants brûlent d'une lueur glacée et son corps, recouvert de chaînes, est parsemé d'yeux qui roulent et de furoncles qui suintent. Partout où passe ce monstre, on entend des créatures aux propos indicibles, sans compter qu'un horrible visage semble hanter les ombres qui l'entourent.

Profil d'Hedrodal								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
28	28	45	44	12	85	65	79	13

Déplacement : 1/2/3/6 **Points de Blessures :** 30

Compétences : Connaissances interdites (démonologie +20, hérésie +20, Warp +20, plus toutes celles qui vous siéent +20) (Int), Duperie +20 (Soc), Langage secret (démoniaque +20) (Int), Langue (toutes +20) (Int), Psyniscience +20 (Per), Vigilance +10 (Per).

Talents : aucun.

Traits : Armes naturelles (griffes ou crocs), Au-delà, Démoniaque (BE 8), Force surnaturelle (x2), Nyctalope, Peur 4, Vol 1.

Pouvoirs psychiques (Niveau Psy 5) : tous les pouvoirs psychiques mineurs plus Flash aveuglant, Invocation de flammes, Holocauste, Régénération, Télékinésie.

Armure : aucune.

Armes : griffes ou crocs (1d10+8 P ; Attributs : primitive).

Niveau de Menace : Malleus Extremis.

327-358-Chapitre 12.indd 358 29/08/08 15:16:51

XIII

Aventure : Illumination

Introduction et section du MJ

•

1re partie : Le Brazen Sky

•

2e partie : Débarquement planétaire

•

3e partie : La cathédrale noire

•

4e partie : La foi trahie

•

5e partie : Le danseur sur le seuil

•

PNJ et créatures

359-392-Chapitre 13.indd 359 29/08/08 15:20:28

Chapitre XIII : Illumination

« L'arme la plus dangereuse que cette galaxie ait jamais produite est la foi. Toute autre force de l'univers paraît bien pâle devant ce qu'elle peut accomplir. »

— Inquisiteur Globus Vaarak, Ordo Hereticus

Illumination est un scénario d'introduction conçu pour aider les MJ et les joueurs débutants à se plonger dans l'univers sinistre et mystérieux de Warhammer 40,000. En rejoignant un monde aride et barbare où s'éveille un mal ancien, les PJ vont se retrouver plongés au cœur de sombres événements. De leurs actions dépendront les vies et le salut spirituel de beaucoup.

Le déroulement de l'histoire fera intervenir de la perfidie, des révélations au sujet d'obscurs secrets, des manigances, de la traîtrise, le tout généreusement saupoudré d'action et de dangers mortels. Si vous avez l'intention de jouer ce scénario en tant qu'acolyte, nous vous recommandons d'arrêter là votre lecture, ou vous risqueriez de gâcher la surprise de ce qui vous attend. Quant à vous, meneur de jeu, vous pouvez poursuivre !

À l'attention des MJ novices

Si endosser le rôle de MJ est une première pour vous, prenez le temps de lire toute cette aventure plusieurs fois avant de la faire jouer. Prenez quelques notes en cours de lecture s'il le faut, car mieux vous retiendrez les tenants de ce scénario, plus vous serez à même de réagir lorsque vos joueurs tenteront quelque chose d'inattendu ! Pour vous aider à garder les rênes, nous avons prévu quelques éléments utiles comme les descriptions des PNJ, ou des passages de texte descriptif au début des rencontres importantes, qu'il vous suffira de lire à voix haute ou de paraphraser pour planter le décor à vos joueurs. Une bonne partie de toute intrigue repose sur la découverte de la vérité et sur la surprise d'avoir été abusé. Celle-ci n'est pas différente : ne vous en faites pas si les PJ ne comprennent pas tout jusqu'au dénouement, cela ne rendra la rencontre finale que plus épouvantable.

Bonne chance et amusez-vous bien !

Introduction et section du MJ

Cette aventure est destinée à des acolytes débutants et met en scène bon nombre des périls classiques auxquels les PJ seront confrontés dans Dark Heresy. Elle vise également à servir d'introduction aux mécanismes du jeu : avant de débuter, nous vous conseillons donc de bien lire les règles concernant les tests, la Peur, la folie et bien sûr les combats.

L'aventure se divise en cinq parties devant être jouées dans l'ordre, et nécessite quatre ou cinq sessions de jeu pour la mener à son terme. Par souci de concision et de commodité, les caractéristiques détaillées des PNJ les plus importants ont été regroupées à la fin de ce chapitre.

L'aventure se décompose comme suit :

1re partie : Le *Brazen Sky*
2e partie : Débarquement planétaire
3e partie : La cathédrale noire
4e partie : La foi trahie
5e partie : Le danseur sur le seuil

Vue d'ensemble

Les PJ sont des acolytes venant tout juste d'entrer au service de l'Inquisition. Une des premières tâches qui leur est confiée les réunit en équipe pour assister et protéger un agent inquisitorial confirmé au cours de son enquête sur le monde barbare d'Iocanthus.

Cet agent confirmé se nomme Aristarchus. Il s'agit d'un psyker impérial assermenté, et plus précisément d'un devin. Son expertise concerne les questions de prophétie, de pronostic et d'enquête sur les manifestations psychiques du Warp. Aristarchus est un membre estimé de la suite du même inquisiteur que celui des personnages, ainsi qu'un descendant lointain du célèbre saint Drusus, l'une des figures clés dans la fondation du secteur Calixis, un détail paraissant tout à fait anodin de prime abord, mais dont l'importance funeste sera révélée plus tard.

L'enquête a été diligentée suite à des rapports ayant fait état de phénomènes étranges et peut-être liés au Warp ; ceux-ci ont perturbé les derniers stades de la construction d'une nouvelle cathédrale dans une communauté du nom de Lueur d'Espoir. La demande formelle d'assistance a été transmise par Orland Skae, l'abbé de la mission.

Les PJ doivent d'abord voyager jusque sur Iocanthus à bord du *Brazen Sky*, un vaisseau de fret, et retrouver Aristarchus dans l'avant-poste impérial de Port Soufrance. Il leur faut ensuite traverser les paysages dangereux et désolés qui les séparent de Lueur d'Espoir, où leur enquête se penchera sur les suspicions de perturbation psychique. Cette affaire doit être résolue, par la force s'il le faut, afin que la cathédrale soit consacrée à la date prévue, le jour de la fête de saint Drusus.

Malheureusement pour les acolytes, ils viennent de mettre le doigt dans l'engrenage d'une machination ourdie par une très ancienne et très sournoise entité démoniaque, celle que les mythes d'Iocanthus décrivent comme Tsyiak, le Père Corbeau, le danseur sur le seuil, et qui complote pour se manifester à nouveau dans l'univers réel.

Il y a bien longtemps, durant la campagne qui amena Iocanthus, alors ravagée par la guerre, dans le giron impérial, saint Drusus vainquit le culte qui vénérait Tsyiak et détruisit le démon, incarné dans le

359-392-Chapitre 13.indd 360 29/08/08 15:20:36

démagogue à la tête de ce culte. La nouvelle de cet événement fut totalement étouffée ; même pour les autochtones, elle n'est plus qu'un mythe à moitié oublié. Mais le démon, lui, n'a rien pardonné, et depuis lors, il griffe et lacère les barrières de la réalité, avide de prendre sa revanche et de fouler une nouvelle fois le sol d'Iocanthus pour y perpétrer ses méfaits.

À cette fin, Tsyiak a insufflé la corruption dans l'esprit d'un missionnaire impérial bien intentionné mais faillible : Orland Skae. En manipulant sa fierté et sa foi aveugle, le démon a lentement perverti l'esprit de Skae et l'a amené sous son emprise. La trahison, le mensonge, le meurtre et le désespoir sont comme une nourriture pour le démon, qui, depuis les ombres, orchestre les événements afin que Skae organise pour lui le sacrifice rituel qui le libérera. C'est le danseur sur le seuil qui a poussé Skae à fonder une nouvelle cathédrale au milieu de nulle part, sur le site même où le démon fut précédemment défait. La congrégation rassemblée autour du missionnaire est déjà prête à être trahie et sacrifiée lorsque l'heure opportune sera venue. Mais pour trouver une prise ferme sur la chair mortelle, le Père Corbeau a besoin du corps et de l'âme d'un puissant psyker, dans lequel il s'incarnera par la possession. Et c'est ainsi que le démon a conspiré pour faire venir à lui un descendant du méprisable Drusus.

Le plan du démon consistait à embrumer l'esprit d'Aristarchus au travers d'un cadeau, un Tarot de l'Empereur corrompu, grâce auquel le psyker deviendrait lentement son esclave. L'arrivée des acolytes représente une complication imprévue. Ils s'avèrent d'abord utiles aux desseins du démon, puisqu'ils escortent sa proie sur les paysages arides d'Iocanthus jusqu'à Lueur d'Espoir, mais cela marque très vite le terme de leur utilité. Le démon n'est pas assez puissant (pas encore) pour les anéantir directement. Il cherchera alors à détourner leurs soupçons vers une figure locale du peuple ashleen nommée Esha Raine. Les personnages sont lancés sur une fausse piste, dans des recherches infructueuses, tandis qu'approchent le rituel et le sacrifice des habitants de Lueur d'Espoir visant à faire se réincarner Tsyiak. Alors que ses plans sont sur le point d'aboutir, le Père Corbeau va jusqu'à susciter des visions prophétiques chez Skae, en lui apparaissant comme saint Drusus lui-même : il lui clame que les préparatifs de la consécration et la présence d'Aristarchus vont lui permettre (au saint) de se réincarner (un mensonge qu'il répétera le moment venu à Aristarchus, afin que celui-ci s'offre à lui de son plein gré).

Par leurs déductions et leurs actes (principalement s'ils ne succombent pas à la ruse du démon, et s'ils ne tuent pas Esha Raine), les PJ auront pris conscience des plans de Tsyiak lorsque ceux-ci arriveront à maturité. Ils auront alors de bonnes chances d'empêcher le danseur sur le seuil de s'incarner dans le corps d'Aristarchus, et de renvoyer son essence démoniaque vers le Warp. Si à l'inverse, ils se sont laissés abuser par les mensonges et les manigances du Père Corbeau, même leur foi en l'Empereur-Dieu ne pourra plus guère les préserver, eux ou Iocanthus, de la fureur du démon.

La situation sur Iocanthus

Iocanthus est un monde barbare, ravagé par la guerre, se trouvant dans le quadrant de Golgenna au cœur du secteur Calixis. La planète est pour l'essentiel un désert de poussière où se livre un cycle continu de conflits et de luttes intestines. Son statut fut très peu amélioré par sa conquête sous le commandement du général Drusus (plus tard sanctifié), lors de la croisade d'Angevin qui

Principaux intervenants

L'aventure fait intervenir de nombreux PNJ, dont les plus importants sont décrits ici de façon succincte. Leurs profils complets sont fournis en fin de chapitre.

Aristarchus : agent de l'Inquisition et devin en charge de la mission des acolytes.

Sous-consul Kerred Smyk : officiel impérial de Port Souffrance.

Père Orland Skae : abbé de Lueur d'Espoir et chef de la congrégation.

Frère Lamark : ecclésiaste veillant au bien-être des gens de Lueur d'Espoir.

Frère Severus : ecclésiaste chargé de la défense de Lueur d'Espoir.

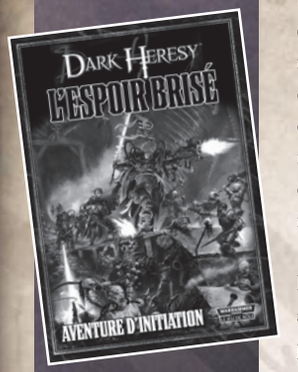
Esha Raine, la Chantemort : ancienne des Ashleen, guérisseuse respectée.

Kos'ke : chef de guerre local des Ashleen, dont le clan est allié à Lueur d'Espoir.

Tsyiak, le Père Corbeau, le danseur sur le seuil : un démon avide de vengeance, banni autrefois par saint Drusus et cherchant à revenir dans ce plan d'existence.

359-392-Chapitre 13.indd 361 29/08/08 15:20:43

De « L'espoir brisé » à « Illumination »



Si vos PJ sortent tout juste du carnage de la mine de Gorgonid, décrit dans la petite aventure « L'espoir brisé », un vaisseau de transit interplanétaire procède rapidement à leur extraction. Ils rencontrent à bord un adepte en robe grise, qui se présente aux acolytes en leur montrant une chevalière portant le sceau de leur maître, avant de remettre une tablette de données à chacun d'eux. Il ignore tout de leur contenu, et sait seulement que leur vaisseau doit rejoindre un convoyeur commercial, le *Brazen Sky*, qui emmènera les personnages vers Iocanthus où les attend leur prochaine mission. L'aventure commence une fois les PJ embarqués sur le *Brazen Sky*.
Vous pouvez télécharger le scénario d'initiation « L'espoir brisé », ainsi que d'autres aides de jeu pour Dark Heresy sur le site officiel de la Bibliothèque Interdite, www.dark-heresy.fr

instaura l'existence du secteur. Assez peu pourvue en ressources autres que ses habitants belliqueux, Iocanthus fut utilisée de façon intermittente au fil du temps comme terrain d'abandon pour les condamnés et les indésirables, et comme terreau pour la levée de régiments, jusqu'à ce que des siècles plus tard, il fût découvert qu'une plante indigène connue sous le nom de fleur de feu follet contenait des substances fortement psychoactives, et plus particulièrement une fois concentrées sous la forme d'un stimulant de combat induisant l'agressivité.

Le feu follet est vite entré en usage auprès des légions pénales de tout le secteur, et il est même exporté au-delà. La dîme impériale versée par la planète n'est plus constituée que de son pollen. Outre ce fait, Iocanthus a été délaissée et sa situation est presque celle d'un monde sauvage. Le contrôle de l'exportation du pollen, que les seigneurs de guerre échangent contre des armes et des produits manufacturés outre-monde, est devenu l'échelle de mesure du pouvoir sur Iocanthus, et une cause supplémentaire de massacres et de violence.

Le feu follet s'est révélé impossible à synthétiser ou à cultiver sur d'autres planètes. Sa culture intensive est extraordinairement difficile, car ses fleurs entremêlées et iridescentes ne semblent croître que sur les terres dévastées par les batailles. De ce fait a dérivé une croyance populaire contenant peut-être un peu plus qu'un fond de vérité, celle que le feu follet pousse sur la douleur, le désespoir et la violence, et qu'il en éclot un pour chacune des âmes perdues de ce monde. Certaines langues séditieuses murmurent même que les individus à la tête du secteur empêchent quiconque de s'intéresser de trop près à la nature suspecte de ces « récoltes », en faisant mine d'ignorer ce qui semble évident pour ceux ayant passé du temps parmi les clans guerriers d'Iocanthus : partout où leurs soldats se battent et meurent, une floraison de feux follets ne tarde pas à suivre.

La population d'Iocanthus est mixte : certains habitants sont des exclus ou des réfugiés déportés sur ce monde par les autorités impériales, d'autres sont les descendants d'anciens condamnés abandonnés là durant les siècles précédents. Le groupe ethnique le plus important est celui des Ashleen, un clan d'humains indigènes, dont l'existence précède la fondation du secteur. Les Ashleen forment un peuple de guerriers semi-nomades ayant librement intégré les armes à feu et les appareillages d'importation au style de vie primitif de leurs ancêtres chasseurs récupérateurs. À l'extérieur des quelques avant-postes étrangers de la planète, la culture et la loi de l'Imperium ne représentent rien de plus que des récits et des mythes. Bien que le Credo impérial soit promu par la venue constante de nouveaux missionnaires, la persistance des vieilles croyances autochtones se mêle couramment à des interprétations locales des enseignements de l'Ecclésiarchie, un état de fait que le culte imperialis aimerait voir changer.

D'autres informations concernant Iocanthus se trouvent dans l'aide de jeu n° 1 et dans le **Chapitre XI : Le secteur Calixis**.

1re partie : Le Brazen Sky

Pour commencer

Avant de faire jouer ce scénario, nous vous conseillons de bien le lire en entier afin de vous imprégner de l'intrigue, des protagonistes, de leurs motivations et des divers lieux que les PJ sont susceptibles d'explorer. Si vos joueurs ne l'ont pas encore fait, ils doivent avant toute chose créer leurs personnages en utilisant les règles du **Chapitre I**. Une fois qu'ils auront terminé et que vous aurez pu jeter un œil à leurs fiches de personnage, encouragez-les à vous expliquer leur parcours et les raisons pour lesquelles l'inquisiteur les a choisis pour faire partie de sa suite. Quand tout cet arrière-plan sera en place, remettez-leur l'aide de jeu n° 1 ou lisez-la à voix haute. Celle-ci leur décrit la nature de leur mission. Entrez ensuite dans le vif du sujet, avec la section intitulée **Le *Brazen Sky***.

Le Brazen Sky

L'aventure commence par le voyage inconfortable jusqu'à Iocanthus à bord du *Brazen Sky*, un grand vaisseau-cargo passablement vétuste. Les acolytes embarquent précipitamment au milieu de l'activité frénétique des équipes occupées à charger et à décharger des biens. Ils sont conduits dans une grande baie ouverte à l'apparence défraîchie, où ils resteront pour l'essentiel seuls pendant toute la durée du trajet par le Warp, lequel durera trois jours.

Leur unique lien avec l'équipage du vaisseau passe par un cambusier bizarrement servile répondant au nom de Sebek. Ses manières doivent avoir quelque chose d'irritant, et il laisse entendre avec insistance qu'il peut « répondre à leurs besoins », en entendant par-là qu'il peut leur vendre au « marché gris », de façon moyennement illégale, des produits d'une qualité quelconque. Ce cantinier peut aussi être questionné par le biais de compétences d'interaction, en réussissant des **tests d'Enquête ou de Charisme Assez faciles (+10) ;** certains exemples de ce qu'il peut révéler sont donnés dans la **Table 13–1 : renseignements sur Iocanthus**. Sebek est bien disposé envers tout acolyte qui lui a acheté quelque chose, ce qui accorde au PJ un bonus supplémentaire de +10 lorsqu'il l'interroge.

359-392-Chapitre 13.indd 362 29/08/08 15:20:54

TABLETTE DE DONNÉES IMPÉRIALE MODÈLE

Réf : Inq/045678499/BI
Auteur : inquisiteur Tyburn Graves
Sujet : briefing de mission
Planète : Iocanthus
Localisation : segmentum Obscurus
Secteur : Calixis (sous-secteur de Scintilla)
Niveau de dîme : Exactus Median
Notes : cf. *Pollen de feu follet*

++ L'ignorance est une bénédiction, que le sage ne doit mépriser ++

Détails de la mission : les bureaux de l'Inquisition de Scintilla ont reçu une requête formelle d'assistance émise depuis Iocanthus par la communauté de Lueur d'Espoir. Cette requête, bien que vague, suggère des perturbations suspectes vraisemblablement d'origine warp ou psychique, survenues dans le périmètre d'une nouvelle cathédrale érigée en l'honneur de saint Drusus. La cathédrale se dresse au centre d'un avant-poste reculé, et la concrétisation de sa construction contribuera pour beaucoup à promouvoir la foi impériale sur ce monde troublé, un but louable que partagent les saints ordos.

Vos instructions sont de vous rendre sur la planète Iocanthus, où vous assisterez un agent inquisitorial confirmé, le devin Aristarchus, en enquêtant avec lui sur ces incidents et en vous assurant du bon déroulement de la consécration de la cathédrale. Vos devoirs principaux sont de rassembler des données sur tout phénomène anormal rencontré, et au besoin, d'éliminer toute menace que vous découvrirez. Aristarchus aura l'honneur de vous commander en mon nom pour la durée de cette mission. Accordez-lui la même aide et la même loyauté que je suis en droit d'exiger de vous au nom de l'Empereur-Dieu.

Votre transport a été arrangé à bord du convoyeur commercial Brazen Sky afin de permettre votre départ immédiat. Une fois à bord, faites-vous connaître de vos compagnons acolytes à l'aide des codes que vous avez appris durant votre formation, et familiarisez-vous avec eux.

Un atterrissage à proximité du site des incidents n'est pas envisageable, à cause de sa situation géographique à l'intérieur d'une chaîne de montagnes et de l'hostilité potentielle des autochtones. Vous arrivez donc sur la planète à Port Souffrance (la principale implantation impériale) pour y retrouver Aristarchus. Des arrangements auront été pris à Port Souffrance pour vous permettre de voyager jusqu'à Lueur d'Espoir.

Addendum 1 : la congrégation de la cathédrale

Il y a deux ans, l'abbé-missionnaire Orland Skae a défendu avec succès le projet de construction de la première cathédrale iocanthienne dans le campement de Lueur d'Espoir. Depuis, les rapports indiquent qu'il a rassemblé autour de lui une congrégation significative de citoyens planétaires convertis et que de dignes pèlerins d'outre-monde ont rallié sa cause. Skae est lui-même un descendant très lointain de la noblesse scintillienne. En parvenant à mobiliser des donations extérieures aussi bien qu'un soutien local considérable, il a réussi là où d'autres avaient précédemment échoué.

Addendum 2 : les phénomènes rapportés

Alors que la structure de la cathédrale était presque achevée, des phénomènes inaccoutumés ont été observés in situ et dans la zone environnante. Ces phénomènes incluraient d'étranges lumières dans les collines, des attaques d'animaux, des disparitions de personnes, une hausse des accidents et quelques décès inexpliqués. Ces événements ont récemment culminé en incidents plus sérieux et manifestement surnaturels, comme des bruits fantomatiques, des suintements de sang sur les murs, des perturbations télékinétiques et autres manifestations fantasmagoriques.

Addendum 3 : présentation planétaire

Société : Iocanthus a engendré une société pseudo-féodale anarchique, où tous les rapports de force sont basés sur la violence ou son possible emploi. Le contrôle de ce monde brutal repose entre les mains de divers seigneurs de guerre et diverses factions claniques. Celles-ci récoltent ou se dérobent mutuellement l'unique matière première dont la dîme impériale est constituée, le pollen de feu follet, afin de pouvoir la procurer à l'Imperium en échange de biens manufacturés. Le seigneur de guerre le plus puissant à l'heure actuelle est le vervaï « roi » Skull, ayant de facto été reconnu comme gouverneur planétaire d'Iocanthus. La planète ne compte qu'une seule colonie fortifiée possédant son spatioport et contrôlée par l'Administratum, Port Souffrance, où la dîme est centralisée avant d'être emportée.

Fondation : Iocanthus fut prise par le 2e corps d'armée du général Drusus (devenu saint Drusus) durant les premières grandes croisades menées dans le secteur. Puisque la planète ne disposait d'aucune technologie significative, les troupes de Drusus vainquirent le peuple indigène, appelé les Ashleen, en une seule semaine de combats sanglants. Drusus nota plus tard dans ses mémoires que le seul aspect marquant de la planète était ses vastes massifs de fleurs sauvages, pareils à « des champs d'explosions ondulantes, figées dans ce moment fugace entre la beauté et la destruction » [cf. Briser les ténèbres, page 526]. Comme souvent, le général s'était montré perspicace, car le feu follet allait acquérir un rôle central dans le futur de la planète.

Notes additionnelles : par le passé, Iocanthus a servi de terrain pénal où étaient abandonnés les indésirables que, pour diverses raisons, les autorités scintilliennes ne souhaitaient pas exécuter ou expatrier plus loin. De tels exilés recevaient un équipement minimal, puis ils mouraient ou parvenaient à survivre sans autre intervention extérieure. La population actuelle de la planète est un brassage des descendants de ces condamnés et des autochtones ashleen.

Ce fut le xenobotaniste impérial Mogren Thunt qui découvrit les puissantes propriétés psychoactives du pollen de feu follet et qui fut le premier à raffiner cette substance.

Après qu'une vision lui eut réclamé d'édifier un temple « là où les fleurs brûlent », sœur Semberle de l'Adeptus Sororitas arriva sur la planète et ordonna la construction de l'abbaye de l'Aube dans l'une des chaînes de montagnes siliceuses d'Iocanthus. Les installations de la Sororitas sont interdites aux étrangers.

Pollen de feu follet : l'unique ressource dont se compose la dîme d'Iocanthus. Il s'agit d'une substance psychoactive puissante, servant de base à un nombre considérable de stimulants de combat employés par les légions pénales de la Garde Impériale dans tout le segmentum Obscurus.

Implications précédentes de l'Inquisition : pour le locanthien moyen, l'Inquisition n'est qu'une autre organisation semi-légendaire extérieure à son monde. Bien que plusieurs autres missions inquisitoriales aient déjà été menées sur Iocanthus, toutes leurs archives sont protégées par un niveau d'accès supérieur au vôtre. Je les ai passées en revue et j'estime qu'aucune n'est pertinente dans le cadre de votre mission actuelle.

La planète enregistre historiquement un pourcentage de naissances de psykers légèrement supérieur à la moyenne, sans que cette différence soit pour autant très significative.

Les sœurs de l'abbaye de l'Aube rapportent régulièrement au conclave toute activité hérétique inhabituelle. Hormis leur communauté, les saints ordos ne possèdent aucune présence permanente sur Iocanthus.

359-392-Chapitre 13.indd 363 29/08/08 15:21:03

L'ambiance à bord du Brazen Sky

Comparativement à d'autres vaisseaux, le *Brazen Sky* n'est guère luxueux, mais son état est décent : c'est un bâtiment de taille correcte, capable de remonter en quelques jours cette voie d'échange très fréquentée. Malheureusement, il n'a pas été particulièrement conçu pour le transport de passagers, à qui il n'offre qu'une seule soute ouverte aux cloisons couvertes de rouille, remplie de couchettes aux matelas bosselés et aux draps mal assortis, sous des lampes qui clignotent parfois pendant des jours avant de se remettre à fonctionner correctement. Les repas sont servis dans la cantine où les PJ côtoient hommes de bord et machinistes, lesquels les tiennent à l'écart et les ignorent royalement. Ils n'ont pas la liberté de se déplacer comme ils le souhaitent à bord du vaisseau, et doivent toujours traiter avec le même cambusier obséquieux. Et il y a ce bruit, ce grincement constant des machines dont les acolytes ignorent si elles fonctionnent correctement ou non, qui résonne partout derrière les plaques de plastacier et suffirait à rendre fou n'importe qui.

UNE DESCENTE DÉPLAISANTE

Lisez ou paraphrasez le paragraphe suivant :

Après des jours d'une trépidation constante sous vos pieds, vous ressentez comme un coup de roulis soudain et une sensation de décrochage dans vos tripes, ce qui ne peut signifier qu'une seule chose. Le Brazen Sky a effectué sa sortie du Warp. Quelques minutes plus tard, le cantinier au visage pâle apparaît dans le cadre de l'écoutille en faisant une grande révérence. Il vous avertit que vous devez « remballer vos affaires et vous présenter dans la section avant 2/DZ015 pour votre débarquement sur Iocanthus ». Puis il attend en souriant pour vous montrer le chemin.

Permettez aux joueurs de réaliser les derniers préparatifs qu'ils estiment nécessaires avant de partir. La section avant 2/DZ015 est une longue baie étroite coiffée d'une haute voûte, où stationne un transport de taille modeste, une navette multifonctions chargée de transférer les biens et les personnes depuis l'orbite jusqu'à la surface de la planète. L'écoutille d'accès est déjà ouverte et attend les acolytes, tandis que des ouvriers finissent de charger dans l'appareil sa cargaison de biens manufacturés. Un officier de pont prend une tablette de données des mains du cambusier, qui exécute une dernière courbette en vous disant :

« C'est l'heure d'y aller. Ça a été un honneur. »

Une fois le cambusier parti, l'officier de pont au visage fermé demande :

« Est-ce que vous avez déjà pris une navette de descente ? »

Les personnages ayant un passé militaire auront déjà effectué de tels vols, mais cela est moins probable pour les autres. Ceux-là, l'officier de pont les regarde avec une vague commisération et leur propose :

« Vous voulez un sédatif ? ». Il tend à chaque PJ qui accepte une petite pilule bleue en losange, et dit : « Ça devrait vous aider. »

L'intérieur de la navette est exigu et inconfortable, avec des sièges de métal dur et de lourds harnais rembourrés pour empêcher que les secousses de la descente n'éjectent les passagers de leur place. Une fois que les acolytes se sont assis, une voix mécanique se met à parler sur le canal interne, puis égrène froidement son compte à rebours. Un sifflement de vérins scelle les portes de la baie, et finalement, une sensation de décrochage au creux des estomacs indique que la navette est larguée dans le vide de l'espace. Durant ce court moment de gravité zéro, les objets qui n'ont pas été arrimés flottent dans l'air. Après quelques instants, les moteurs poussent un rugissement à décoller les tympans et la navette entame sa descente dans l'atmosphère.

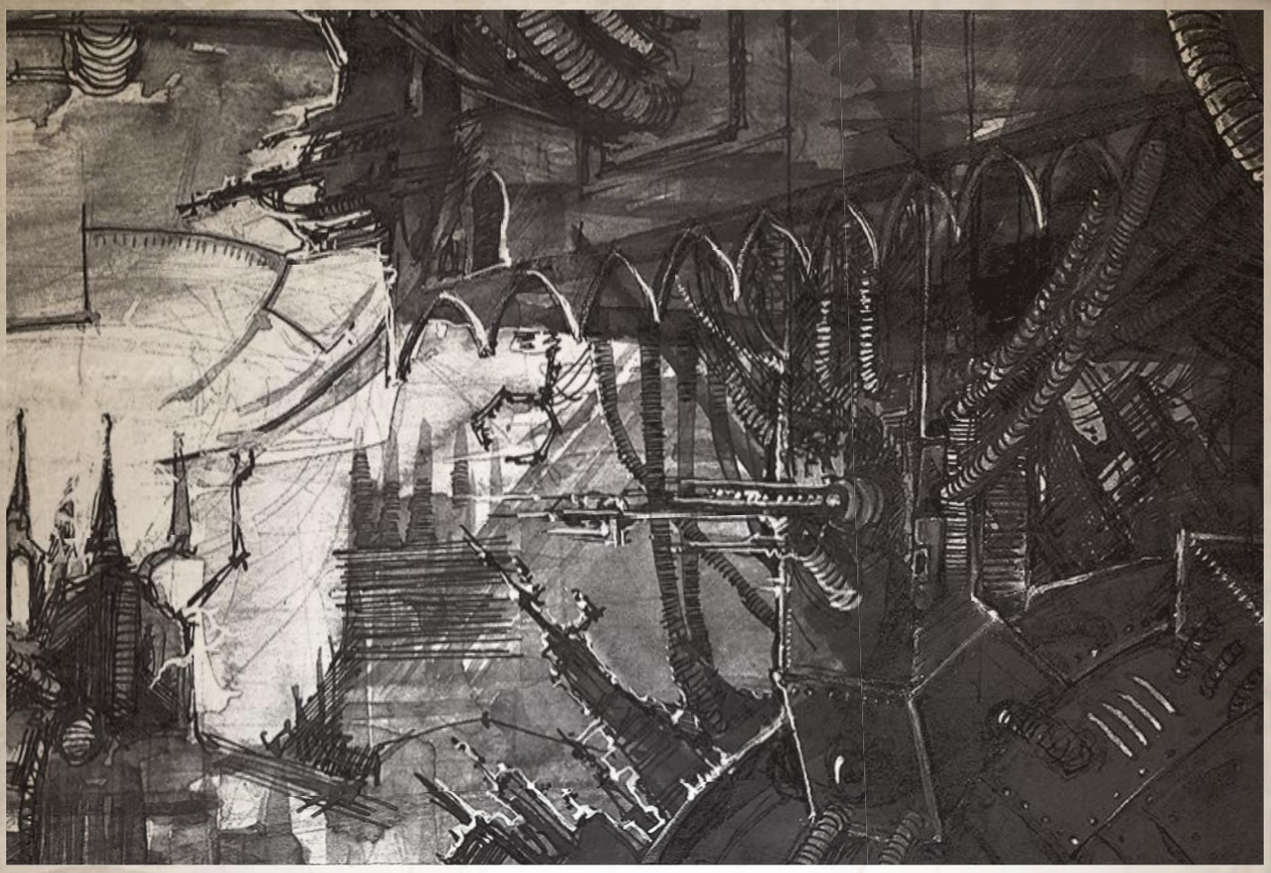
À cause du vacarme des réacteurs venus du dehors et des vibrations du dedans, discuter est impossible. L'appareil secoue horriblement pendant les trente minutes qui suivent. Tous ceux pour qui « l'expérience de réentrée » est une chose nouvelle doivent effectuer un **test d'Endurance Assez facile (+10)** pour tenter de retenir leur dernier repas. Ce **test devient Très facile (+30)** pour les PJ ayant accepté le sédatif, mais celui-ci les assomme légèrement, et ils subissent un **malus de –10 aux tests basés sur l'Intelligence pendant 1d5 heures** après l'atterrissage. Les acolytes habitués à ce genre de trajet peuvent vous expliquer ce qu'ils font, comme prier en silence, méditer, dormir, etc., et n'ont pas besoin d'effectuer ce test d'Endurance.

Après ce qui a paru être une éternité pour certains, les trépidations de la navette s'amenuisent et la conversation devient possible, car le grondement des moteurs s'est atténué. Par la verrière avant de la navette apparaît la lumière du jour.

Table 13-1 : Renseignements sur Iocanthus

Degrés de réussite	Informations
0	*« Y a qu'un seul spatioport sur Iocanthus, c'est Port Souffrance. C'est la porte d'entrée de la planète ; y a nulle part d'autre où on peut se poser en sécurité, à cause des pillards et du vent, et puis du relief. »*
1	*« Oh, c'est rare qu'on a des passagers sur cette partie de la route. Quand on ira plus loin, mettons de Luggnum à Scintilla, cette soute va être pleine à craquer… Mais je vous garantis que vous verrez pas beaucoup de choses à faire sur Iocanthus. C'est comme ça. »*
2	*« Ce que j'ai entendu dire, c'est que c'est drôlement maussade comme endroit, que les Ashleen seraient prêts à vous éventrer pour un regard de travers. Ils se peignent des flammes bleues sur la figure pour chasser les mauvaise sprits, qu'il paraît, et pour eux les b les ont plus de valeur que l'or… Pour être honnête, je crois que même ceux de l'Administratum considèrent que c'est une punition d'être en poste là-bas, si vous voyez ce que je veux dire. »*
3 ou plus	*« Excusez-moi de dire ça, mais vous voyez, c'est que y a personne qui va jamais sur Iocanthus, Monsieur, vous comprenez, personne… Pas par choix, en tout cas, sauf ceux qui auraient "des affaires à régler", si vous me suivez. Un peu comme vous autres ; c'est pas que je prétends savoir qui vous êtes, mais je crois qu'on s'est compris, hein ? »*

359-392-Chapitre 13.indd 364 29/08/08 15:21:11



2e partie : Débarquement planétaire

L'arrivée

Il faut encore trente minutes à la navette pour traverser l'atmosphère et se poser à Port Souffrance. Alors que le bruit des moteurs se tait graduellement, le pilote annonce sur le canal interne qu'ils sont arrivés. Les écoutilles s'ouvrent, une vague d'air chaud envahit le compartiment, et une lumière intense révèle la plate-forme d'atterrissage enfumée. Lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

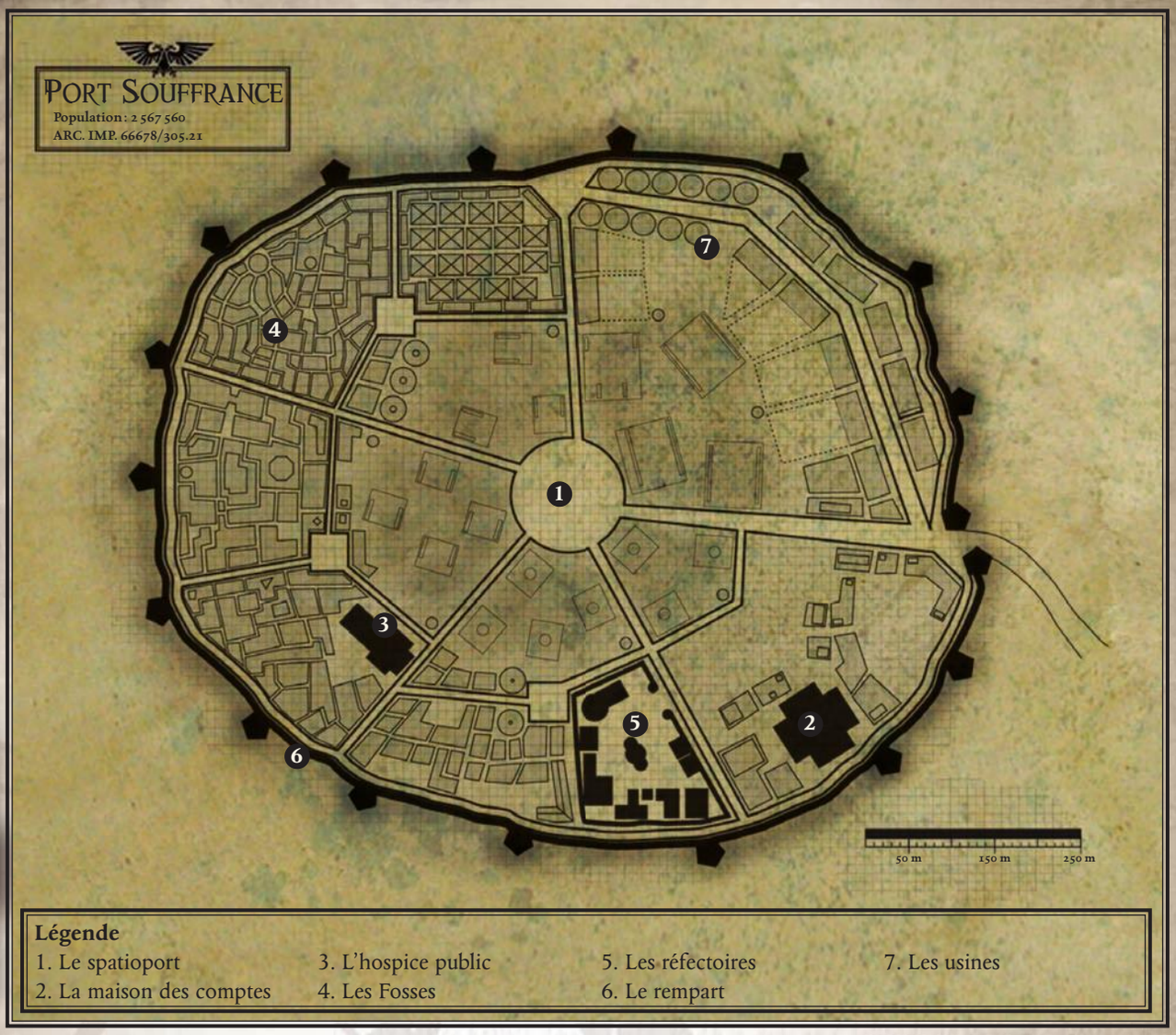
Au-dehors de l'appareil, vous apercevez la surface d'atterrissage dont le sol a été noirci par les réacteurs des innombrables appareils qui se sont posés là. La zone d'arrivée est encerclée par de hautes barrières de grillage, et tout autour d'elles se dresse le revêtement métallique des murs sinistres de Port Souffrance.

L'air est chargé de relents, ceux des émanations chimiques, des carburants et des agents nettoyants, mais sous les odeurs auxquelles il faut s'attendre dans un tel endroit, on distingue comme une senteur de fer, légère et douceâtre.

En quittant la navette, les PJ aperçoivent des dizaines d'hommes aux visages sales déjà occupés à récurer la coque, à brancher des tuyaux de remplissage sur les réservoirs, et d'autres approchent avec un traîneau antigrav pour y charger la cargaison de la navette et transporter les acolytes. Quelques instants plus tard arrivent un individu au teint rose et aux allures de représentant officiel, bardé de chaînes en or criardes, et dont les robes bleu marine poussiéreuses ne sont plus de première fraîcheur. De part et d'autre de lui avancent deux hommes de bonne carrure, aux visages masqués par des recycleurs, fusil en mains. Le représentant salue les personnages et leur souhaite la bienvenue à Port Souffrance, avant de leur poser toute une série de questions sur ce qui les amène ici, d'où ils arrivent et combien de temps ils prévoient de rester, tandis que les deux gardes les surveillent, le regard menaçant. Les PJ sont libres d'interrompre cet homme à n'importe quel moment et celui-ci cessera de parler en bredouillant, l'air gêné.

Ce bureaucrate vaniteux et imbu de sa personne, répondant au nom de Kerred Smyk, travaille pour le consul, laquelle l'a envoyé s'enquérir du but de cette présence inquisitoriale sur Iocanthus, d'où ses nombreuses questions. En vérité, il n'a aucune autorité sur les PJ qui peuvent l'abandonner là dès qu'ils le souhaitent. Questionner cet homme révèle peu de chose, hormis le fait que l'endroit est très isolé, et qu'il y a eu « *quelques troubles localisés assez récemment, mais rien qui mérite une intervention venue d'aussi haut.* » Il ignore absolument tout des événements survenus

359-392-Chapitre 13.indd 365 29/08/08 15:21:18



Légende

1. Le spatioport
2. La maison des comptes
3. L'hospice public
4. Les Fosses
5. Les réfectoires
6. Le rempart
7. Les usines

à Lueur d'Espoir et semblera abasourdi si ceux-ci lui sont exposés. Un **test d'Intimidation Assez facile (+10)** suffira à le faire partir avec ses gardes, tandis que Smyk se répandra en excuses.

Une fois que l'équipement des acolytes a été débarqué de la navette, un chérubin-serviteur passablement délabré arrive vers eux en voletant, un large sourire sur son visage sale et craquelé. Il ressemble à un très jeune enfant que maintiennent en l'air ses ailes de métal terni, et possédant deux perles à la place des yeux. Sans un mot, il tend aux personnages un parchemin cacheté à la cire dont ils reconnaissent le sceau comme celui de la suite personnelle de leur inquisiteur. Le parchemin leur ordonne de suivre le chérubin afin de rejoindre Aristarchus, « *qui attend d'avoir le plaisir de vous rencontrer.* »

LIEUX IMPORTANTS DE PORT SOUFFRANCE

On trouve peu de localités permanentes sur un monde comme Iocanthus, en proie à des querelles territoriales et des combats incessants. Celles qui existent ont été aménagées sur initiative de l'Imperium. De ces quelques implantations, Port Souffrance est de loin la plus grande : c'est un spatioport lourdement fortifié, que protège un rempart à pic hérissé de nids d'armes. Le **Chapitre XI : Le secteur Calixis** propose des informations supplémentaires sur Port Souffrance et Iocanthus, il serait donc judicieux d'y jeter un œil au préalable.

Port Souffrance sert un but, et un seul : l'exportation du pollen de feu follet. Le spatioport occupe le centre de cette communauté, où les amoncellements de blocs d'habitation rouillés s'étendent autour de lui en cercles concentriques ; des quartiers de vie pour ceux qui ont fait leur foyer de cet endroit misérable. Bien qu'elle ne soit qu'un agglomérat désordonné de ruelles, de

359-392-Chapitre 13.indd 366 29/08/08 15:21:27

bâtiments ternes et de poussière, cette localité présente quelques centres d'intérêt.

1. Le spatioport

Le spatioport occupe la portion plate au creux de l'arête sur laquelle Port Souffrance fut fondée. Il constitue une large zone de sol bruni et tassé, ponctuée par des tabliers de béton rectangulaires, par des charpentes d'amarrage mécanique, et ceinte d'une haute barrière grillagée afin d'empêcher les intrusions animales et humaines. Les véhicules rangés le long du grillage nord-ouest prélèvent du carburant dans les réservoirs principaux, au-delà du spatioport, et partent ensuite ravitailler les navettes. Des marcheurs industriels arpentent la zone pour décharger les produits indispensables venus d'outre-monde ou charger les palettes de fûts contenant le précieux pollen de feu follet. L'air sent le métal chauffé et les composés chimiques, et une brume de chaleur montée de la terre flotte sur cet endroit, même quand aucun appareil ne décolle.

2. La maison des comptes de l'Administratum

La maison des comptes est l'un des rares édifices de Port Souffrance qui n'a pas l'air d'une structure branlante ou d'un ouvrage au rabais. Monolithique et intimidante, sa façade de pierre noire, ornée des symboles de l'Administratum et de l'Imperium, culmine au-dessus des autres bâtiments. Des sentinelles en armes surveillent les passants depuis les abris et les balcons fortifiés ; il n'est permis à aucun citoyen d'approcher sans raison légitime, et encore moins d'entrer. L'adepte-interlocutrice et consul en charge, Sabetha Kosloff, n'est pas plus populaire auprès de son personnel que de la population locale, et jamais elle ne quitte les corridors ombragés de ce bâtiment si cela n'est pas indispensable.

3. L'hospice public

L'hôpital de Port Souffrance est une structure austère formée par la fusion d'une douzaine de blocs d'habitation, où sont accueillis les travailleurs malades ou blessés. Souffrant lui-même d'un manque cruel de ressources et de personnel, l'hospice est géré par la très acerbe sœur Xanthe, et sa réputation est moins celle d'un centre de soins que d'une grande chapelle ardente, où les personnes arrivées à un stade terminal se rassemblent pour mourir.

4. Les Fosses

Moitié quartier pauvre et moitié place marchande, cette portion de la ville accueille un grand nombre d'exilés, de désaxés et de vagabonds ayant atterri là par malchance ou par nécessité. Il s'y trouve peu de constructions permanentes ; la plupart des habitats et des échoppes sont installés au petit bonheur la chance dans des regroupements de tentes et de chariots. En dépit de sa mauvaise réputation, les Fosses sont l'un des piliers commerciaux de Port Souffrance ; c'est là que les voyageurs peuvent louer un transport, engager des gardes du corps, s'acheter du matériel, des munitions, et monnayer des renseignements.

5. Les réfectoires

Ce complexe clos, d'une hospitalité austère, accueille les adeptes et autres agents de l'Imperium retenus dans cette ville par leurs obligations. Aristarchus y réside actuellement, et c'est là que les acolytes seront reçus pour la nuit.

6. Le rempart

Port Souffrance est entièrement ceinturé par un rempart en adamantine haut de 20 mètres. Les emplacements d'armes et les postes de sentinelles qui parsèment cette fortification imposante assurent qu'aucune bande guerrière ne s'en approche de trop près, ou pire, ne fasse le siège de la communauté. Ce mur n'est pas une simple barrière physique : c'est un symbole de la frontière séparant la violence et l'hostilité des Schistes de ce qui peut passer à l'intérieur pour un mode de vie civilisé.

7. Les usines

Une série de bâtiments trapus et laids et de silos, où le pollen de feu follet est raffiné et conservé avant son expédition. Il flotte sur tout le secteur des particules suffocantes engendrées par le processus de raffinage.

Événement n° 1 (Port Souffrance) : Des guetteurs dans la foule

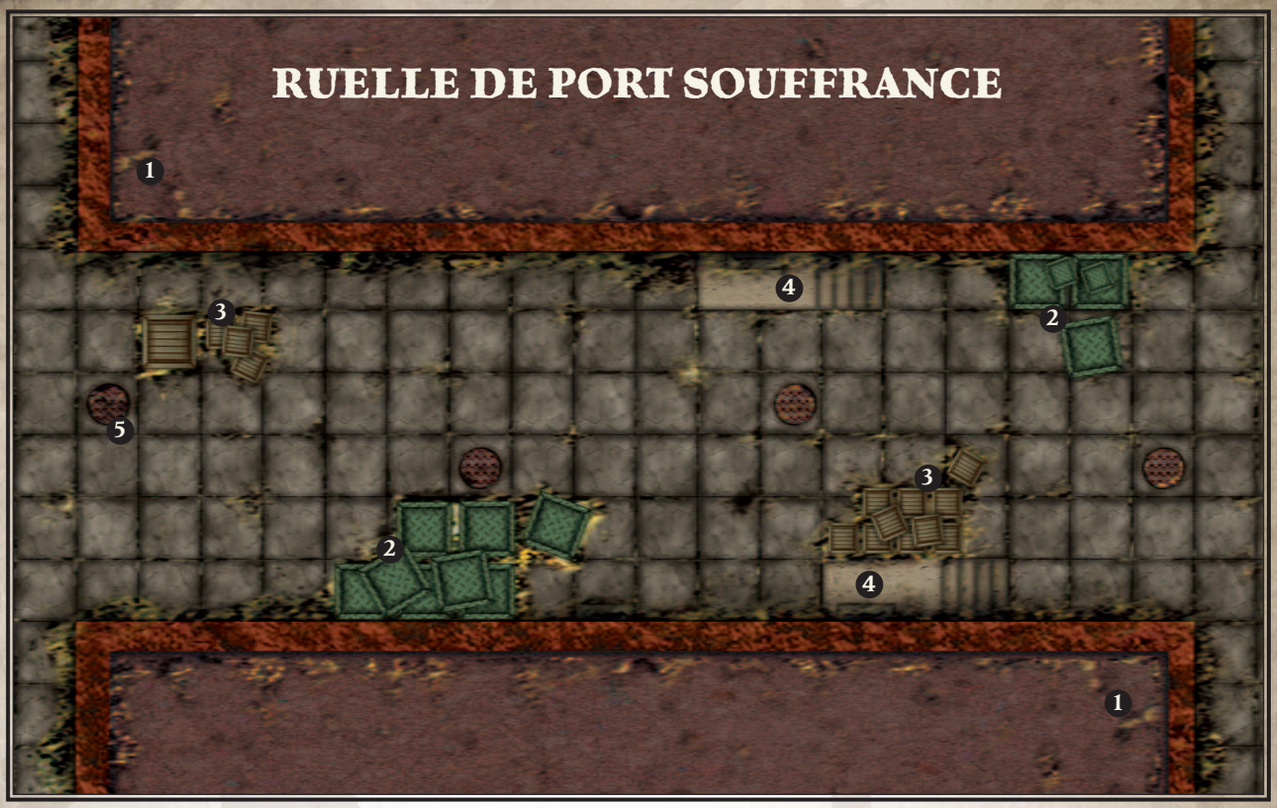
Les acolytes s'éloignent du spatioport, guidés par le petit serviteur volant : profitez de cette opportunité pour leur décrire l'atmosphère de cet avant-poste impérial (cf. encadré **L'ambiance de Port Souffrance**, ci-contre). Le chérubin flotte juste au-dessus des têtes de la foule et évite adroitement les véhicules sans paraître se soucier que les PJ aient du mal à le suivre. De temps à autre, il se retourne, réalise que les personnages ont pris du retard sur lui, leur fait signe et repart aussi vite.

Tandis que les acolytes traversent la foule, faites-leur effectuer des **tests de Vigilance Moyens (+0)**. Ceux qui les réussissent remarquent des individus en tenue locale, qui se tiennent immobiles et les observent à bonne distance. Leurs visages sont teintés de blanc et de bleu vif, étalés en motif de flammes. Tous les autres habitants semblent ignorer leur présence ; si les PJ essaient de s'en approcher et de les poursuivre, ces individus leur échappent en disparaissant dans les ruelles latérales.

L'ambiance de Port Souffrance

Port Souffrance est un endroit surpeuplé, délabré et anarchique. Entassées les unes contre les autres, se côtoient des structures mal assorties en métal préfabriqué, en briques d'argile dont les enduits s'effritent, ou en pierre tiédie par le soleil. Tout y est terne, poussiéreux, et sent le métal chauffé. Les habitants montrent un visage sale et dur ; les combinaisons rapiécées, les foulards et les manteaux qu'ils portent, teintés de poussière brune, leur donnent une apparence de peuple récupérateur. Durant la journée, les artères principales deviennent une mer grouillante de travailleurs. Ceux qui empruntent ces rues sont pris dans le mouvement des corps serrés, entendent parler une centaine de dialectes différents, et sentent l'étrange odeur ferreuse de la fleur de feu follet suspendue dans l'air, mêlée à celle de la chaleur et de la puanteur de tous ces gens tassés dans un espace aussi réduit.

359-392-Chapitre 13.indd 367 29/08/08 15:21:33



Légende

1. Toit de bâtiment
2. Caisses en métal (32 PA)
3. Caisses en bois (8 PA)
4. Pas de porte surélevé
5. Plaque d'égouts (verrouillée)

1 case = 1 mètre

S'ils souhaitent demander aux habitants qui sont ces hommes et ces femmes, il leur faut réussir un **test d'Enquête Moyen (+0)**. Un test réussi leur confirme qu'il s'agit d'autres habitants de Port Souffrance. Un ou plusieurs degrés de réussite leur permettent d'apprendre qu'ils font partie d'une congrégation respectant les traditions d'antan, et que les motifs peints sur leur visage sont la marque de leurs croyances.

ÉVÉNEMENT N° 2 (PORT SOUFFRANCE) : L'ALIÉNÉ

Alors qu'ils empruntent une des nombreuses ruelles de Port Souffrance (et cela, qu'ils aient ou non repéré les guetteurs), les PJ sont accostés par un étranger au torse nu marqué de sérieux coups de soleil, les cheveux ébouriffés par de la boue durcie, et des flammes blanches tatouées sur tout le visage. L'homme leur débite en hurlant un chapelet d'expressions incompréhensibles et d'obscénités. Il est impossible de le calmer, quelle que soit l'approche choisie (amicale ou intimidante) ; ce pauvre homme semble avoir perdu l'esprit. Un **test de Perception Assez difficile (–10)** permet d'isoler quelques phrases marquantes, bien que leur signification ne soit pas claire. Elles incluent :

« Il est là, il est revenu, le Père Corbeau va nous noyer sous les mensonges ! »

« Ses deux visages, ils sont faux ! Le premier des trois en a deux ! »

« Sa colline va se couvrir de sang ! »

« Ils serrent un serpent contre leur cœur, les imbéciles ! Ayez pitié d'eux ! »

Si les acolytes se laissent arrêter trop longtemps par cet homme, ou s'ils le malmènent d'une quelconque façon, plusieurs jeunes voyous ashleen qui les ont suivis depuis leur arrivée les attaquent au cri de *« Cassez-vous, les étrangers ! On veut pas de vous ici ! »* et autres gentillesses du genre. Les Ashleen n'en veulent pas à leurs vies, ils sont seulement désœuvrés et violents, et cherchent des cibles ayant l'air assez riches pour valoir le coup d'être passées à tabac. Ces attaquants se précipitent pour engager les PJ au corps à corps. Ils ne sortent leurs revolvers que si les personnages tirent les premiers.

Les éventuels coups de feu attirent l'attention de 1d5+2 gardes (utilisez le profil d'agent des forces de l'ordre du **Chapitre XII : Xenos, hérétiques et antagonistes**), qui arrivent sur les lieux 1d5 rounds après que le premier projectile ait été tiré.

Le profil des voyous ashleen se trouve à la **page 390**. Leur nombre devrait être égal au nombre d'acolytes impliqués +2.

Si la moitié des Ashleen ou plus sont mis hors combat ou tués, le reste s'enfuit.

Après l'échauffourée

Si les personnages ont repoussé les Ashleen sans avoir eu recours à des armes à feu, ils sont acclamés par la foule.

359-392-Chapitre 13.indd 368 29/08/08 15:21:48

Si les gardes débarquent au milieu du combat, ils prennent le parti des PJ. Une fois les affrontements réglés, ils interrogent les acolytes afin d'apprendre ce qui s'est passé. Ils menacent de les incarcérer à des fins d'interrogatoire, mais réussir un **test d'Intimidation** ou **de Charisme Assez facile (+10)** suffit à les faire changer d'avis. Si les personnages se tirent de cette situation en discutant avec les gardes, ils apprennent que les Ashleen des clans extérieurs à la ville se montrent particulièrement *« agités »* depuis déjà quelques semaines. Personne ne sait pourquoi.

S'ils sont arrêtés par les gardes, Aristarchus réussit à les sortir de leurs cellules une heure plus tard, en faisant un esclandre sur cette violation de l'autonomie dont doivent disposer les exécutants supérieurs de l'Empereur (passez à l'**événement n° 3** en y apportant les modifications nécessaires).

L'homme dément ayant abordé les PJ disparaît pendant les combats.

Capturer un assaillant

Prendre vivant un des voyous s'avère relativement infructueux ; il crache sur les acolytes et prétend que *« ceux qui savent ont vu les ténèbres venir de loin ! »*. Il n'est pas possible de lui soutirer une phrase plus claire. Mais un **test de Psychologie Assez difficile (–10)** peut révéler que cet Ashleen a l'air d'avoir véritablement peur.

ÉVÉNEMENT N° 3 (PORT SOUFFRANCE) : LA RENCONTRE D'ARISTARCHUS

Le chérubin finit par mener les personnages hors des rues bondées et les précède à l'intérieur d'un complexe clos, en franchissant une grande porte où l'aigle impérial est gravé en relief. Un fonctionnaire les guide jusqu'à une salle sombre et haute de plafond, dont la fraîcheur est une bénédiction après la chaleur des rues de la ville. Des efforts ont été faits pour rendre la salle confortable, comme l'indiquent les épais tapis déroulés sur le sol, la présence de meubles en véritable bois, et même quelques tapisseries tissées de motifs impériaux. Aristarchus est assis à une table, et parcourt les nouvelles locales sur une tablette de données.

L'homme installé devant une table en bois, dans un fauteuil de vieux cuir, est probablement celui que vous cherchez. Il porte des robes gris anthracite et arbore un petit sourire sur son visage fin. Lorsque vous entrez dans la pièce, il tient à la main un paquet de grandes cartes couleur ivoire, qu'il replace dans un étui d'argent et range dans une de ses poches. *« Soyez les bienvenus ! Je suis le devin Aristarchus. Le voyage n'a pas été trop long ? »*, demande-t-il. Il se lève, fait le tour de la table et vous accueille en serrant la main de chacun avant de vous faire asseoir. De plus près, vous remarquez ses yeux, d'une curieuse couleur gris or, et sur sa joue l'électrotatouage d'assermentation de la Scholastica Psykana. Après vous avoir serré la main à tous, il ajuste une besace noire qui pend à son côté. Vous remarquez que ce sac est en soie d'emadar, une étoffe coûteuse ; son rabat est fermé par plusieurs symboles de pureté en plomb, et à chacun est suspendu un long ruban écarlate.

Une fois ces amabilités échangées, Aristarchus parlera sans détour de l'embuscade qu'ont subie les acolytes dans la ruelle s'il en est question ; il compatit, mais considère cette agression des Ashleen comme un événement caractéristique de la vie sur Iocanthus. Il fait un signe ; des serviteurs aux visages inexpressifs amènent des rafraîchissements et emportent les bagages que les personnages ont pu emmener avec eux. Quand tous ont pris leurs aises, il explique aux PJ la nature de la mission.

« Bien que je sois persuadé que le briefing de mission que vous avez reçu de notre très honoré maître décrit en détail la nature de ce qui nous amène ici, j'ai eu l'avantage de passer quelques semaines dans ce fâcheux… avant-poste, et je n'ai pas chômé, croyez-m'en. Voyez-vous, Iocanthus, aussi sordide soit-elle, est chère à mon cœur. Le vénéré saint Drusus en personne, dont j'ai l'honneur d'être un lointain descendant, a rallié ce monde à l'Imperium, balayant les sauvages et les guidant vers la lumière et la gloire de l'Empereur-Dieu. Comme vous le savez, la cathédrale de Lueur d'Espoir est sur le point d'être consacrée à la mémoire de ce grand héros. Il est hors de question de laisser souiller la mémoire du saint par l'hérésie ou de voir cette sainte entreprise mise en échec par quelque sorcière sortie de nulle part ou autre absurdité.

Mais parlons de Lueur d'Espoir… Les informations que j'ai pu glaner semblent suggérer que des phénomènes psychiques se produisent là-bas. Les rapports embrouillés que j'ai reçus jusqu'ici ne permettent pas de savoir s'il s'agit des conséquences de l'activité d'un psyker encore non détecté ou de quelque chose de bien plus sinistre, mais les indices laissent à penser que toutes ces bizarreries se sont produites à l'intérieur ou autour de la nouvelle cathédrale. Des statues qui saignent, des manifestations, des sons spectraux, des grattements dans les murs… » Il se tait et fixe distraitement l'espace pendant un instant avant de reprendre une tablette de données dans son sac et de la consulter un moment avant de poursuivre.

« Ah oui, Lueur d'Espoir se trouve au nord, dans les hauteurs de ces montagnes que vous avez sans doute aperçues à votre arrivée. Sur un monde plus civilisé, nous nous serions rendus directement à l'avant-poste par les airs, mais ce n'est pas possible ici. Nous devrons emprunter la route

Aristarchus le devin

Grandement renommé pour sa lecture du Tarot de l'Empereur et pour la précision de ses interprétations, Aristarchus possède également une grande expérience des enquêtes concernant les manifestations psychiques, et sert fidèlement l'Inquisition depuis plusieurs décennies. C'est un homme profondément pieux, qui croit avec ferveur que l'Empereur et divers saints impériaux s'adressent directement à lui lorsqu'il utilise le Tarot. Fait assez peu coutumier chez un devin, Aristarchus est d'un caractère chaleureux, amical ; ses manières renvoient clairement à ses origines dans un milieu noble et cultivé. C'est également un psyker aux capacités plus que respectables, bien que ses dons soient de nature plus subtile et plus introspective que ceux de beaucoup de psykers employés par l'Inquisition. Malheureusement pour lui, sans même qu'il ne commence à le soupçonner, Aristarchus est actuellement mené en laisse comme un agneau sacrificiel. Influencé par les

359-392-Chapitre 13.indd 369 29/08/08 15:21:55

Aristarchus le devin (suite)

murmures du démon, l'abbé Skae lui a envoyé un cadeau, sous la forme d'un très ancien exemplaire du Tarot de l'Empereur. Skae a affirmé qu'il tenait ces cartes d'un héritage familial, et qu'il les lui offrait pour remercier Aristarchus de son aide future, ainsi que pour flatter sa réputation de devin. Ce paquet de cartes a été subtilement corrompu ; son but est de perturber les pouvoirs d'Aristarchus, de lentement le plier à la volonté de Tsyiak et de préparer son esprit à accepter les mensonges du démon. Le profil complet d'Aristarchus se trouve avec ceux des autres PNJ à la fin de cette aventure.

des pèlerins. C'est ainsi qu'ils l'appellent, mais « la route boueuse pleine d'ornières » serait plus approprié. J'ai réussi à nous trouver un camion tout-terrain, et j'espère que l'un d'entre vous sait conduire, car je n'ai jamais été très doué au volant. Nous devrons tout d'abord traverser un petit désert de schiste, et ce n'est pas un voyage à prendre à la légère. Les autochtones affirment que cette étendue sauvage a été témoin de toutes les grandes batailles de la longue et sanglante histoire d'Iocanthus, et aujourd'hui encore, il s'agit d'un champ de bataille qu'affectionnent les clans. Nul n'en est absolument sûr, mais les rumeurs affirment que toutes sortes de choses affreuses y rôdent, même si les bandits et les maraudeurs constituent les menaces les plus probables. Mieux vaut nous préparer à toute éventualité. Avez-vous des questions ? »

Laissez la conversation se dérouler librement et permettez aux acolytes de poser toutes les questions qu'ils veulent. Aristarchus en connaît un rayon sur Iocanthus, y compris la politique locale, les personnages importants et le fait que l'économie de ce monde tourne autour de la récolte du pollen de feu follet. Par ailleurs, si les PJ ont des questions au sujet de leur inquisiteur, la raison pour laquelle ils ont été choisis pour cette mission, Port Souffrance ou d'autres détails, Aristarchus peu s'avérer aussi loquace ou laconique que vous le désirez. Au bout d'environ une heure, le devin suggère que les acolytes se mettent au travail, car :

« Nous devrions partir à l'aube. Plus nous attendons, plus le risque grandit. La consécration aura lieu dans cinq jours. »

Au fil de la conversation, il faut mettre l'accent sur son insistance à se hâter en évoquant les désastreuses conséquences que les personnages auraient à subir s'ils n'étaient pas présents au moment de la consécration. Leur mission (sans parler de leur devoir envers l'Empereur, la planète et le saint) est d'être là à l'heure. Les PJ logeront avec Aristarchus aux réfectoires cette nuit, à moins qu'ils n'insistent pour autre chose. Si on lui parle d'autre équipement, Aristarchus a obtenu assez de matériel de plein air, un vox personnel et une lampe pour chacun d'entre eux. Il mentionnera une zone de la ville appelée les Fosses où ils peuvent se rendre et acheter tout ce qu'ils désirent. S'ils insistent, il leur remettra 100 trônes qu'ils pourront se partager. Les Fosses sont le bon endroit pour contacter les négociants locaux et les marchands itinérants qui vendent de la ferraille, des armes, des munitions, de la nourriture et d'autres produits divers, mais en raison de la pénurie générale qui frappe ce monde, tout ce que le MJ considère comme « avancé » devra être très coûteux. C'est aussi un bon endroit pour obtenir des informations et se fourrer dans le pétrin : vous êtes donc libre d'ajouter toutes les rencontres que vous voulez. Après avoir parlé aux acolytes, Aristarchus se retirera pour la nuit.

Table 13-2 : Rumeurs des Fosses

Degrés de réussite	Information
0	*« Pour sûr qu'il y a eu des embrouilles avec les Ashleen, ces temps-ci. Quelques meurtres, quelques vols, rien de bien nouveau, quoi. »*
1	*« Y'a des ennuis dans les désolations et dans la région du nord, qu'on m'a dit, des clans sur le pied de guerre. Ils parlent tous « d'esprits maléfiques » et ils se peignent le visage… mais en tout cas, ils sont en train de s'entretuer pour une raison ou une autre. On est bien mieux ici, à l'ombre de l'aquila… »*
2	*« Lueur d'Espoir ? J'en ai entendu parler. On dit qu'il y a un prêtre qui bâtit une cathédrale là-bas, et qu'il a attiré une ou deux cents âmes perdues dans son troupeau, aussi. Ce qui m'étonne, c'est qu'aucun clan ne s'est encore pointé pour les massacrer jusqu'ici… »*
3 ou plus	*« Je connais un conducteur de bestiaux qui a emmené un troupeau à Lueur d'Espoir il y a quelques semaines, y disait qu'y reviendrait jamais ici. À cause du mauvais temps et des corbeaux de schiste, il a perdu une main, et il a vu personne dans le désert, pas un chat. Il y avait autre chose, mais il voulait pas en parler. Soit il avait la trouille, soit il pensait qu'on se ficherait de lui. Enfin, en tout cas, il a tout vendu et il est parti vers le sud pour rejoindre Seth. »*

Voyage dans les Schistes

Le lendemain de leur arrivée, au matin, les acolytes partent accompagnés d'Aristarchus. Au-delà de l'enceinte massive du port, ils sont confrontés à un monde aride et hostile.

Traverser les Schistes

Le paysage qui sépare Port Souffrance de Lueur d'Espoir est tout sauf agréable, et le voyage devrait durer environ deux jours, en ne faisant halte pour prendre un peu de repos que durant la nuit noire. Le voyage se fait dans la chaleur et la poussière, et la route n'est guère plus qu'un sentier de terre. Le véhicule est un camion à plateau à quatre roues, brinquebalant et conçu pour voyager à travers champs. Il n'a ni cabine ni toit, juste une bâche qu'on peut retirer pour s'en servir de tente. Il transporte assez de nourriture, d'eau douce et de

359-392-Chapitre 13.indd 370 29/08/08 15:22:01

carburant pour quelques jours de plus que prévu, et il est équipé d'une rangée de projecteurs puissants.

Au fil du voyage, Aristarchus fait la conversation, testant discrètement les talents et la loyauté des PJ envers l'Imperium, l'inquisiteur et par-dessus tout l'Empereur-Dieu. Il répond courtoisement mais avec réserve aux questions des personnages, leur donnant les détails que vous désirez laisser filtrer au sujet d'Iocanthus et de Lueur d'Espoir. Quand ils sont au calme, il fixe de longues minutes durant le paquet de cartes splendides et si on l'interroge, il parlera aux acolytes du « *cadeau touchant et généreux* » de l'abbé. Cependant, il sera peu disposé à laisser les PJ observer de près son Tarot, et ne permettra pas que celui-ci soit séparé de sa personne. C'est le moment idéal pour décrire Aristarchus comme un allié et encourager le développement d'une amitié, ou au moins d'un sentiment de respect mutuel, entre lui et les personnages. Toutefois, Aristarchus sera de plus en plus épuisé par le voyage et ne dormira manifestement pas très bien.

Ce jour-là, le voyage dans le désert rocheux se passe sans histoires. Dans l'ensemble, cette région semble tout à fait « morte ». La seule faune dont la présence est évidente est constituée des « corbeaux de schiste », ainsi qu'Aristarchus les surnomme.

> *« Ce sont les charognards locaux, de viles créatures qui tiennent plus du reptile emplumé que de l'oiseau si on les observe de près. Et quel bec acéré ! Les autochtones racontent toutes sortes de légendes désagréables à leur sujet. Guère surprenant, du reste. Ce ne sont pas que des charognards : ils attaquent les créatures blessées ou faibles, y compris les hommes. Sales volatiles, ils n'ont pas d'yeux, pas d'yeux du tout. »*

Une fois les corbeaux de schiste repérés, il semblera toujours y en avoir au moins un dans les parages, tournant vers eux sa tête aveugle et dépourvue de traits. La raison en deviendra évidente plus tard.

Les acolytes vont vivre deux rencontres dans les Schistes. La première se produira durant la nuit où ils feront halte, et la seconde le matin du deuxième jour, quand ils passeront progressivement des étendues désolées à la région accidentée du pied des montagnes.

Événement n° 1 (Schistes) : Histoire à mourir debout

Quand les personnages établissent le campement pour la nuit, Aristarchus fait un feu (même si les PJ n'y pensent pas) et leur suggère d'établir des tours de garde. Il fait remarquer que les nuits peuvent être mortellement froides et noires, et qu'ils devraient se préparer en conséquence. Quelque temps après la tombée de la nuit, faites effectuer aux acolytes de garde un **test de Vigilance Assez difficile (–10)**. Le premier qui réussit le test remarque ce qui ressemble à une silhouette humaine émergeant des ténèbres et s'approchant du camp à pas lents. Quand il est aperçu, le visiteur s'arrête net, juste à l'extérieur du rayon de la lueur du feu. La silhouette ne répond pas si on l'appelle, et si elle est attaquée ou touchée, elle s'effondre simplement à terre. Un bref examen révélera qu'il s'agit d'un Ashleen qui a manifestement subi une mort violente il y a un bon bout de temps : une longue entaille en diagonale court sur sa clavicule et lui déchire le cou. Le corps est cuit par le soleil et déjà en partie décomposé, dégageant une odeur pestilentielle, et ses yeux ont été arrachés à coups de bec.

Le PJ qui a détecté la silhouette et tous ceux qui la voient marcher doivent effectuer un **test de Peur Moyen (+0)**. Aristarchus n'est pas troublé et fait peu de cas de l'événement, affirmant que les acolytes devraient se reposer et éviter de laisser l'atmosphère de l'endroit leur monter à la tête. Si on insiste pour qu'il examine le corps, il affirmera d'un ton distrait qu'il ne sent aucune trace d'activité psychique.

Événement n° 2 (Schistes) : Mauvais présages

À environ un jour et demi de Lueur d'Espoir, les acolytes commencent à escalader les contreforts des sombres montagnes. Tandis que les personnages poursuivent leur route, demandez-leur d'effectuer un **test de Vigilance Facile (+20)**. Ceux qui réussissent remarquent une forme sombre dressée au sommet d'un affleurement rocheux, à une centaine de mètres à l'écart de la piste. Avec le soleil dans le dos, la silhouette est plutôt indistincte et semble étinceler avant de disparaître.

Un **test de Psyniscience Très facile (+30)** permet aux personnages de percevoir que quelque chose d'extrêmement dérangeant s'est produit autrefois à proximité de l'affleurement, ce qui suggère une fragilité dans la trame de la réalité dans les environs. Si les PJ ont d'eux-mêmes l'idée d'utiliser cette compétence (si l'un d'entre eux en dispose), laissez-les faire. Sinon, Aristarchus leur dit qu'il détecte des perturbations psychiques et leur ordonne d'enquêter.

La voie qui mène à la formation rocheuse est périlleuse, car il n'existe aucun chemin évident et clair parmi les rochers déchiquetés et entassés. Les crevasses cachées sont légion et les éboulis branlants pourraient céder à tout moment, roulant sur la pente et emportant les acolytes avec eux. Atteindre l'endroit s'avère plutôt

L'ambiance des Schistes

Le désert des Schistes porte bien son nom : à perte de vue s'étend une plaine désolée de roche gris-brun, recouverte d'une fine couche de terre meuble et de broussailles épineuses. Par endroits, on voit d'anciens cratères d'explosion et des zones de terre noircie, si aride qu'il semble bien que plus rien ne pourra jamais vivre ici. Espacés de quelques kilomètres, on trouve les restes de petits villages en ruine ou de campements de clans, abandonnés. Certains sont très anciens, tandis que d'autres semblent avoir été détruits il y a peu, encore maculés de taches de sang séché couleur rouille. Ça et là, des squelettes sont étendus là où ils sont tombés et les fleurs de feu follet semblent curieusement pousser partout où reposent les morts, lovant leurs racines autour des os fracassés et ouvrant leurs pétales iridescents aux multiples couleurs. Et il y a le vent… Quand il souffle, il semble venir de plusieurs directions à la fois, provoquant des tourbillons de poussière étouffante et semblant toujours apporter une puanteur de charnier qui vous emplit les narines d'un épouvantable relent de sang et de fer, toujours de fer…

359-392-Chapitre 13.indd 371 29/08/08 15:22:07

Ambiance de Lueur d'Espoir

Un vent cinglant souffle sur Lueur d'Espoir et l'air est empli du parfum crayeux de la poussière et de l'odeur de renfermé associée aux habitats humains. De nuit, le ciel est clair et la lumière des étoiles particulièrement vive. Des lueurs discrètes filtrent des portes à rideau des habitations et des feux qui brûlent dans de vieux bidons de prométhéum dispersés dans tout le campement. L'air frais de la nuit est mêlé d'une odeur de fumée et de cuisine. L'endroit ressemble à un camp de réfugiés, composé de dizaines de tentes dressées au hasard, d'appentis, de cabanes et de quelques bâtiments en blocs de silex qui vont de la petite habitation individuelle à celle pouvant abriter une famille entière. Toutes sont disposées en un cercle grossier autour d'une colline rocheuse nue sur laquelle on aperçoit même de nuit la silhouette d'un grand bâtiment en forme de dôme. Le peuple de Lueur d'Espoir semble être un mélange des divers indigènes d'Iocanthus et de pèlerins et mendiants venus d'autres mondes. Beaucoup ont formé des familles comportant souvent de jeunes enfants. On voit partout des symboles de la religion impériale et tandis que les acolytes traversent la communauté, ils se retrouvent

difficile, et chaque personnage doit réussir un **test d'Escalade Assez facile (+10)** pour y parvenir sans perdre sa dignité et se retrouver cul par-dessus tête. Si un PJ tombe, il doit réussir un **test d'Agilité Facile (+20)** pour éviter de subir 1d5 points de dégâts (sans tenir compte de l'armure) dans une localisation déterminée aléatoirement. Quand on fouille la zone, il n'y a aucun signe de la silhouette, mais les acolytes parviennent rapidement à un pictogramme grossier dont les traits noircis sont brûlés à même un vaste rocher plat, et représentant un oiseau saisissant un crâne dans ses serres. Autour du pictogramme, la pierre est encore chaude au toucher.

Quand Aristarchus voit le symbole pour la première fois, il porte immédiatement ses mains à sa poitrine pour faire le signe de l'aquila impérial et murmure « *Trône* ». Un **test de Connaissances générales (Imperium)** ou de **Connaissances scholastiques (légendes) Difficile (–20)** indique que le dessin est un symbole archaïque associé à saint Drusus. Deux degrés de réussite ou plus révèlent que l'oiseau de proie représenté est peut-être un faucon, un rapace natif de la Sainte Terra, et que le crâne qu'il tient est une variante du crâne noirci et du symbole de soleil utilisé dans l'iconographie du 2e corps d'armée du général Drusus.

Aristarchus sait tout cela, mais ne le révèle pas aux acolytes. Toutefois, si n'importe lequel d'entre eux s'enquiert de sa vive réaction, il dit simplement que « *nous vivons en vérité un âge de miracles* » et pose inconsciemment la main sur le paquet de cartes dissimulé dans sa robe.

3e Partie : La cathédrale noire

Arrivée à Lueur d'Espoir

Au crépuscule du jour où ils ont trouvé l'étrange symbole, les personnages arrivent à Lueur d'Espoir. Lisez ou paraphrasez le texte qui suit :

> Tandis que la nuit commence à tomber, les contreforts montagneux se dressent de part et d'autre de la route et la voie serpente autour d'un terrain de plus en plus accidenté jusqu'à ce que vous finissiez par apercevoir des lumières au loin. Elles deviennent de plus en plus vives jusqu'à ce que vous distinguiez une sorte de village massé autour d'une large colline. Vous continuez jusqu'à ce que le chemin soit barré par un mur fait de pierres et de silex noirs grossièrement empilés. Des feux d'alerte brûlent au sommet du mur et vous voyez dépasser les canons de nombreux fusils qui se découpent dans la lumière des flammes. En vous approchant, vous voyez s'ouvrir dans le mur deux portes d'acier et de treillis métallique, et une haute silhouette s'avance, drapée dans une sombre cape, un fusil jeté sur l'épaule. L'homme tient à la main une hache qu'il lève bien haut. Il fait signe à votre véhicule de s'arrêter et vous invite à descendre. Aristarchus vous ordonne de vous exécuter et ajoute que vous devez éviter les mouvements brusques.
> Une fois que vous êtes à terre, l'homme s'approche et jette un regard perçant à chacun d'entre vous. Il semble vous observer un moment, puis s'incline d'un mouvement souple en vous disant : *« Bienvenue, serviteurs de l'Empereur, vous pouvez entrer librement. »*

C'est le bon moment pour donner aux acolytes un aperçu de la communauté (cf. encadré **Atmosphère de Lueur d'Espoir**). Tandis qu'ils conduisent leur camion le long de ce qui semble être la rue principale de Lueur d'Espoir, une voix puissante les hèle depuis le bord de la voie. Un homme robuste, souriant et vêtu d'une robe sombre de moine s'approche du véhicule avec une lampe à volet à la main. Il fixe un instant les armes du groupe avant de lever la tête pour sourire aux personnages et de cligner d'un œil bleu et clair :

> *« Bienvenue, pèlerins. Tant de foi et de préparatifs, voilà un spectacle admirable. Vous êtes ceux que l'abbé a fait venir, n'est-ce pas ? En vérité, on ne nous a pas oubliés. Je suis le frère Lamark, l'un des hommes d'Église de cette mission. Soyez les bienvenus à Lueur d'Espoir. L'abbé vous attendra au petit matin, dès que vous vous serez reposés. Malheureusement, il est actuellement occupé et s'excuse de ne pas avoir pu vous accueillir en personne. »*

Lamark insiste pour accueillir chaque acolyte d'une poignée de main ferme, et une fois qu'il leur a montré où garer leur camion, il leur demande : « *Des problèmes, sur le chemin ?* »

Aristarchus reste silencieux. Il semble distrait et on dirait qu'il ne peut détacher son regard de la silhouette d'un bâtiment situé sur une colline, au centre de la communauté : sans doute la cathédrale. Si les acolytes insistent pour connaître la raison pour laquelle l'abbé Skae n'est pas venu les rencontrer ou s'ils demandent à être conduits auprès de lui, Lamark leur répond d'un ton désormais moins affable : « *Le père Skae s'occupe actuellement d'une jeune fille malade et de sa famille. Il m'a demandé de recevoir votre groupe à sa place quand vous arriveriez, Monseigneur. Nous avons préparé des logements pour vous à la* Clota pleureuse, *notre maison d'hôtes qui fait plus ou moins office d'auberge. Pas exceptionnelle, mais c'est mieux qu'une tente.* »

359-392-Chapitre 13.indd 372 29/08/08 15:22:13

Le frère Lamark emmène le groupe au bâtiment délabré à deux étages (cf. **Lieu important n° 2**) avant de leur dire : « *Je vais informer l'abbé de votre arrivée.* » Il hoche la tête et disparaît dans la mer de tentes. La *Clota pleureuse* s'avère spacieuse, quoique plutôt poussiéreuse et nue. Les personnages se retrouvent à deux par chambre au premier étage. Aristarchus dispose de sa propre chambre. Il gratifie les PJ d'un sourire blême :

« Nous y voilà. Je me sens fatigué. Je n'ai plus l'habitude des voyages. Si l'abbé Skae arrive avant l'aube, ayez l'obligeance de me l'envoyer. Certains d'entre vous veulent peut-être s'entretenir avec les autochtones, mmh ? Prenez garde si vous décidez de vous aventurer à l'extérieur pour jeter un œil. Souvenez-vous qu'Iocanthus n'a pas de lune. Il y a une nuit d'encre, là-dehors. »

Il fait un signe de tête et disparaît dans sa chambre. Les acolytes sont maintenant libres d'agir comme bon leur semble pour le reste de la soirée, et on n'entend plus parler de l'abbé.

LIEUX IMPORTANTS DE LUEUR D'ESPOIR

La localité impériale est sise dans une haute vallée de montagne, protégée de part et d'autre par deux longs éperons rocheux. De grossières fortifications ont été ajoutées aux murs rocheux, formant une barrière mi-naturelle, mi-artificielle qui, si elle ne semble nullement aussi imposante que les défenses de Port Souffrance, semble néanmoins assez robuste.

Voici un bref aperçu des principaux lieux que les PJ sont susceptibles d'explorer durant leur séjour à Lueur d'Espoir.

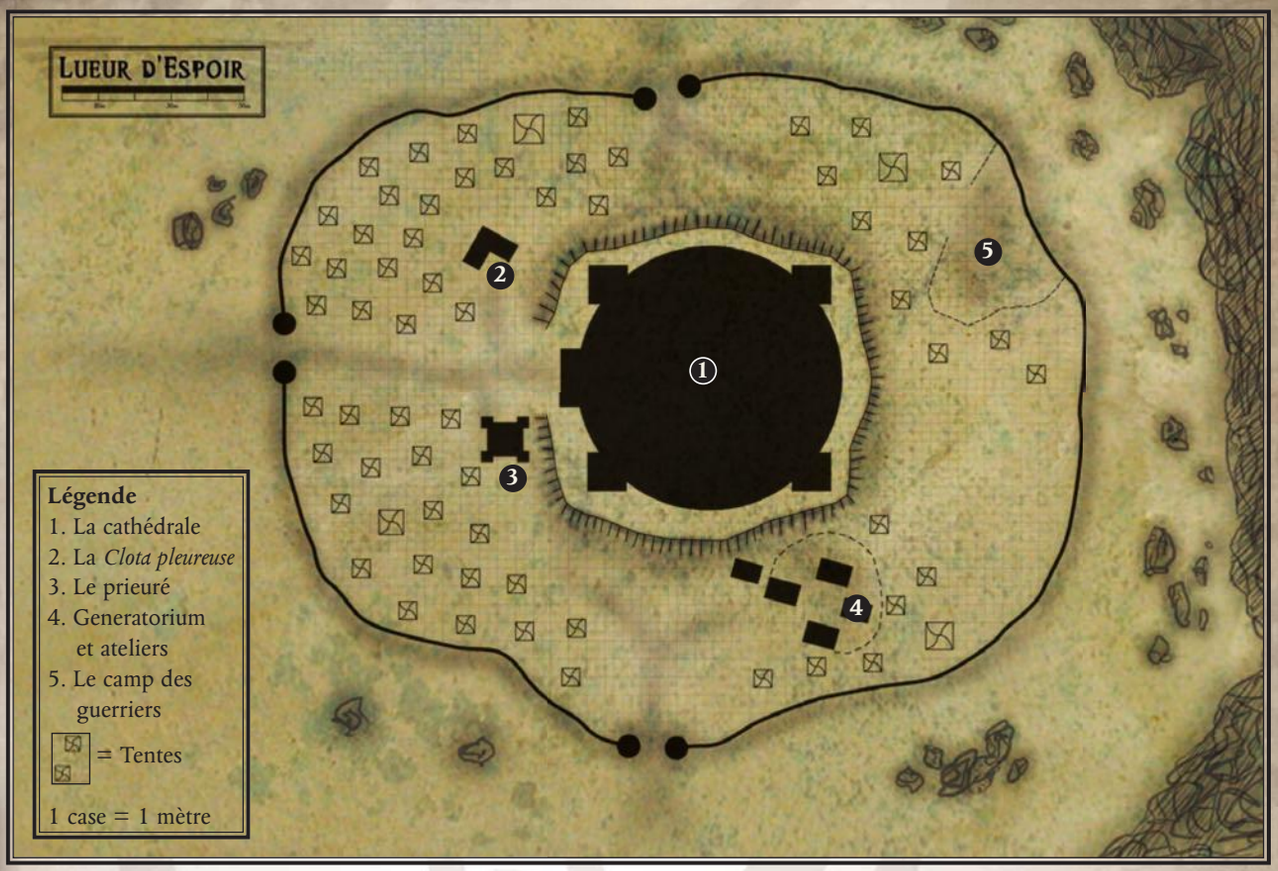
1. La cathédrale

La cathédrale qui n'est pas encore consacrée a été construite au prix de durs efforts à l'aide des matériaux locaux et de la main-d'œuvre gratuite de centaines d'individus, qui ont considéré cette tâche comme une offrande à l'Empereur-Dieu. Il s'agit d'un vaste

Ambiance de Lueur d'Espoir (suite)

observés depuis les ombres des tentes, et le bourdonnement de conversations étouffées les suit.
Les adultes les plus braves s'avancent pour s'incliner et faire le signe de l'aquila devant eux, et certains demandent même d'un ton suppliant la bénédiction « *de l'Empereur en personne* » pendant que des enfants nerveux les fixent de leurs yeux ronds.
Les autochtones, bien qu'ils semblent à moitié morts de faim pour certains, semblent d'assez bonne humeur, beaucoup étant plutôt désœuvrés maintenant que la cathédrale est presque achevée. À cause du rude environnement, beaucoup sont armés et dotés de gourdins, de couteaux, de quelques rares fusils de chasse, de masses de maçon et de toutes sortes de lances improvisées, mais rien de mieux.

359-392-Chapitre 13.indd 373 29/08/08 15:22:20



bâtiment à peu près circulaire composé de blocs de pierre polis et bien assujettis, et recouverts d'un revêtement de quartz noir. Elle se caractérise par un haut dôme central et quatre grands piliers dressés de façon équidistante autour de la base, chacun couronné par un grand aquila impérial. Le bâtiment se dresse au point culminant de Lueur d'Espoir. Il est également situé au sommet d'une élévation oblique : tous ceux qui s'en approchent doivent lever les yeux à proximité, ce qui renforce son aspect imposant pour tous les visiteurs en contrebas. À l'intérieur, l'austère côtoie l'ostentatoire, et l'endroit est conçu comme un lieu frais et sombre permettant de s'abriter du soleil brûlant d'Iocanthus. Le trait le plus frappant est ici l'immense fresque peinte sur la surface intérieure du dôme central et représentant saint Drusus en plein triomphe, brandissant une épée courte et tenant un aquila doré dans l'autre main, une silhouette sombre et mal définie écrasée à ses pieds, entouré de complexes motifs gravés de fleurs et d'oiseaux entrelacés.

2. La Clota pleureuse

La *Clota pleureuse* est ce qui passe pour une auberge et une maison d'hôtes à Lueur d'Espoir, faisant également office de dépôt pour marchand de ferraille et d'écurie. En réalité, c'est essentiellement un bar qui dispose à l'étage de quelques chambres à louer. Faite de vieux morceaux de bois, de blocs de silex et de fer corrodé, elle a une apparence miteuse et semble capable de s'effondrer sous un coup de vent. Suspendues à des ficelles tout le long du porche d'entrée, des douilles et des enveloppes d'obus en cuivre tintent sous la brise. En dépit de son apparence précaire, la *Clota pleureuse* est là depuis longtemps et s'est avérée remarquablement résistante.

L'intérieur est essentiellement composé d'une salle de bar, une douzaine de tables et six alcôves offrant largement de quoi s'asseoir. Durant la journée, on n'y trouve la plupart du temps qu'une poignée de clients, mais la nuit, l'endroit est plein à craquer et on ne peut s'y tenir que debout.

Les résidents permanents de la *Clota pleureuse* sont le propriétaire, un petit Ashleen agité de tics nommé Forst, et quelques-uns de ses camarades de clan, hommes et femmes, qui forment le personnel. Ils sont tous ravis de voir des « extérieurs », se montrent prêts à rendre service et ont un talent certain pour ne pas s'occuper des affaires des autres.

La *Clota pleureuse* sert la bière locale (la crachemousse), une eau sale et un ragoût amorphe, et détient également quelques bouteilles d'amasec d'origine douteuse derrière le bar.

3. Le prieuré

Ce bâtiment robuste en préfabriqué n'est pas loin de la voie qui mène à la cathédrale. Il ressemble beaucoup à un bunker impérial, sur lequel son architecture est effectivement basée. La décoration intérieure est rare, les murs étant ornés d'images et d'icônes du culte de l'Empereur-Dieu. Le rez-de-chaussée est composé d'une vaste salle commune et de quelques pièces attenantes qui servent de réserves, de lieu d'ablutions, et

359-392-Chapitre 13.indd 374 29/08/08 15:22:28

de cuisine. À l'étage, on trouve les appartements privés de l'abbé, de frère Lamark et de frère Severus, ainsi que deux dortoirs abritant plusieurs autres moines de rang inférieur, prêtres et laïques.

4. Generatorium et ateliers

Ces unités monoblocs préfabriquées de plain-pied abritent la petite centrale d'énergie de Lueur d'Espoir et les ateliers où sont préparés les matériaux de construction de la cathédrale et entreposés les outils et l'équipement des travailleurs. Les véhicules de Lueur d'Espoir, rares et souvent réparés, sont garés dans la cour située derrière ce lieu.

5. Le camp des guerriers

Cette zone à l'écart est réservée aux membres de clan ashleen en visite, aux conducteurs de troupeaux de clota et autres groupes nomades qui peuvent passer par là, et comprend des tentes ouvertes, un corral et une source. Elle est assez isolée du camp principal pour que chacun se sente en sécurité tout en restant à l'intérieur de l'enceinte.

Le calme avant la tempête

Le matin suivant l'arrivée du groupe, Aristarchus rassemble les acolytes dans sa chambre de la *Clota pleureuse* et discute tranquillement de la situation telle qu'il la voit jusqu'ici. Entamez une discussion avec les joueurs et interprétez le rôle d'Aristarchus : c'est une bonne occasion de laisser les joueurs récapituler les événements jusqu'ici et de formuler entre eux un plan d'action.

À cette étape, Aristarchus semble à bout de force. Si on évoque le sujet, il admet qu'il a du mal à dormir mais il s'en amuse simplement en affirmant qu'il « *a enduré bien pire que quelques nuits sans sommeil au service de l'Empereur* ». Une fois que la discussion est arrivée naturellement à son terme, Aristarchus leur demande de l'accompagner pour rencontrer l'abbé et leur dit qu'ils sont libres de poser toute question pertinente, tout en restant polis et en ouvrant l'œil.

Audience avec l'abbé

À leur arrivée au prieuré, ils sont chaleureusement accueillis par frère Lamark. Avant de les escorter à l'intérieur, il leur annonce une bonne nouvelle : l'enfant auprès de laquelle veillait l'abbé vivra, car elle a ouvert les yeux ce matin. Leur rencontre avec l'abbé aura lieu dans la salle d'audience du prieuré, une vaste pièce carrée pourvue d'un lutrin dans un coin et meublée de nombreux bancs de facture grossière. Les murs de la salle sont ornés de scènes de la vie de saint Drusus peintes à la main. L'abbé Skae et le frère Severus les attendent là :

« Bonjour à vous. Je suis le père Orland Skae. J'ai l'honneur d'être l'abbé missionnaire de Lueur d'Espoir. C'est le bon frère Lamark qui vous a accueillis hier à ma place, et ce gaillard à l'air redoutable que vous avez sans doute aperçu au portail est le frère Severus, notre médiateur. Toutes mes excuses pour ne pas vous avoir accueillis en personne, mais mes devoirs m'en ont empêché. Merci d'être venus à nous, car nous avions grand besoin d'aide. Quand j'ai exprimé ma requête, je n'espérais pas une réponse aussi prompte.

Laissez-moi vous parler de nous et de cet endroit, afin de replacer les choses dans leur contexte. Je sais ce que vous devez penser : comment ce vieillard fatigué par les ans a-t-il pu persuader l'Ecclésiarchie de bâtir une cathédrale si splendide sur ce vieux rocher oublié ? En réalité, ce n'était pas si difficile. Jadis, dans une autre vie, j'étais membre d'une noble famille et je ne manquais pas de contacts. J'ai laissé savoir à ma famille que la mémoire d'un vieil homme était bien plus susceptible de jouer des tours quand il n'avait aucun passe-temps. Il faut y ajouter ce merveilleux atout qu'est "une vie passée à servir", et le fait que j'ai passé bien des heures à travailler avec les autochtones. C'est ainsi qu'est né cet endroit. Comme le dit le dicton, "Aide-toi et le Trône t'aidera". Grâce au labeur acharné et à la foi des braves gens de notre congrégation, nous avons suscité un véritable miracle au sein de ces étendues désolées, et je n'ai pas l'intention de le laisser mettre en péril.

Récemment, nous avons été harcelés par les signes et les présages, des visions et des spectres qui pourraient bien indiquer que quelque ignoble maléfice s'est infiltré dans ma congrégation. Il y a eu des disparitions, des morts et d'autres présages sinistres. Je suis un prêtre de la foi impériale et j'ai vu beaucoup de choses durant ma vie : je ne prends pas ce genre de signes à la légère, et j'ai donc appelé à l'aide celui que vous servez. Je vous demande, ou plutôt je vous implore d'aller au fond des choses. S'il n'y a rien, tant mieux, mais s'il s'agissait bien d'une… menace morale… Trouvez-la, détruisez-la, purgez-la ! Demain, lors de la fête de saint Drusus, nous consacrerons notre cathédrale pour sa plus grande gloire. Rien ne doit nous en empêcher. Vous avez tout notre soutien. J'imagine que vous devez avoir des questions ? »

L'abbé est ensuite ouvert aux questions. Vous pouvez soit interpréter la discussion qui s'ensuit, soit effectuer des tests, soit un peu des deux. Ni Lamark ni Severus ne diront quoi que ce soit à moins qu'on ne leur demande directement, et ils resteront en retrait. Pour plus d'informations sur ces personnages, reportez-vous à leur description détaillée, **pages 390 et 391**.

Les phénomènes que confirmeront les prêtres comprennent des maladies et des morts inexpliquées parmi le maigre bétail de la communauté, plusieurs

359-392-Chapitre 13.indd 375 29/08/08 15:22:35

disparitions, d'étranges lumières dans les collines autour du campement, des bruits bizarres comme des coups de marteau, des rires déments et des battements d'ailes. De plus, dans les hauteurs autour de la communauté, on a trouvé plusieurs cadavres, peut-être des bandits à en juger par leur équipement éparpillé. Tous étaient morts depuis peu et leurs os avaient été presque entièrement nettoyés. Cependant, ce dernier phénomène pourrait avoir toutes sortes d'explications sur Iocanthus.

Skae cherchera à détourner l'attention de la cathédrale en elle-même. Il faudra réussir un **test de Psychologie Difficile (–20)** pour le remarquer. Si on insiste, il mentionnera le fait que la colline sur laquelle Lueur d'Espoir est bâti était considérée comme un lieu maudit par les Ashleen avant leur arrivée, mais il ne le dira pas spontanément.

Quelle que soit la tournure que prend la conversation, l'abbé Skae reste d'une politesse à toute épreuve, mais si les acolytes vont trop loin, l'amabilité disparaît de son regard et de son discours. Une fois la discussion terminée, il souhaite la bénédiction de l'Empereur aux personnages, leur offrant les services de frère Lamark en tant que guide pour la journée et leur disant qu'il a beaucoup de préparatifs à faire pour les cérémonies du lendemain, et qu'il est impatient de les y voir.

Peu après la réunion, Aristarchus semble à nouveau de plus en plus distrait, parlant tout seul à voix basse. Il ordonnera aux PJ de conduite l'enquête en son absence et se retirera dans sa chambre à la *Clota*. Si les acolytes reviennent plus tard le chercher, on leur dira qu'il est parti pour une « audience privée avec l'abbé » et que tous deux ne doivent pas être dérangés.

Enquête à Lueur d'Espoir

Les PJ peuvent explorer Lueur d'Espoir à leur rythme pendant la journée et la soirée, cherchant des pistes et des indices comme ils le désirent avec Lamark pour guide. Gardez à l'esprit le fait que le compte à rebours a commencé jusqu'à la cérémonie de consécration, où les plans du démon prendront une autre dimension.

Les habitants de Lueur d'Espoir

La congrégation est formée d'une foule bigarrée : des Ashleen fatigués des combats incessants, des réfugiés fuyant les guerres permanentes ou la vie sordide de Port Souffrance, et un petit nombre de robustes pèlerins venus de l'espace et attirés ici par la sainte mission de Skae. La foi et le Credo impérial leur ont donné des forces et l'abbé Skae leur a donné un but. Privés de ces facteurs d'unité, ils sombreraient dans le désespoir et s'éparpilleraient, transformés en simples agneaux sacrificiels, et c'est exactement ce que veut le démon Tsyiak.

Rumeurs, histoires et mensonges de Lueur d'Espoir

La plupart des ouailles parlent un mélange de divers dialectes bas gothiques, mais ils sont assez faciles à comprendre. La présence des acolytes en ville a été annoncée à l'avance par le clergé et les habitants sont bien disposés envers les « serviteurs de l'Empereur », à moins que ceux-ci ne se montrent particulièrement hostiles ou violents. Pour questionner les habitants, il suffit d'un **test d'Enquête** ou de **Charisme Assez facile (+10)**. Plus les personnages obtiennent de degrés de réussite, plus on leur en dit, comme indiqué sur la **Table 13–3 : entretien avec la congrégation**, dont vous pouvez utiliser les résultats tels qu'ils sont écrits ou en brodant à votre manière. La seule vraie difficulté que les PJ rencontreront consiste à trier les informations utiles des racontars et autres fausses pistes.

Horreur dans les hauteurs

Si les personnages veulent se rendre dans les collines où les lumières ont été aperçues, ou encore à l'endroit où les cadavres des bandits ont été découverts, libre à eux. Lamark les emmènera, ne s'arrêtant que pour prendre un robuste bâton de marche, un fusil laser à l'apparence vétuste et des gourdes d'eau pour chacun d'entre eux. Le voyage prend plusieurs heures de marche à bonne allure, et vous pouvez leur imposer des **tests d'Endurance** ou **d'Escalade Assez difficiles (–10)** pour voir comment ils s'en tirent. À chaque étape du voyage, les corbeaux de schiste omniprésents et aveugles les surveillent.

Haut dans les collines et loin de tout espoir de soutien, ils seront pris en embuscade par un prédateur connu sous le nom d'hexalide, qui a été corrompu par Tsyiak. Alors que les corbeaux de schiste s'égayent et se mettent à voler frénétiquement au-dessus de leurs têtes, un vent se lève soudain pour leur apporter une odeur douceâtre et désagréable. L'hexalide les a pris en chasse et ils doivent effectuer un test opposé entre la plus haute **compétence Vigilance** du groupe et la **compétence Déplacement silencieux** de la créature. Si l'hexalide l'emporte, les acolytes sont **surpris**, et il surgit en bondissant des rochers pour charger l'un d'eux. L'hexalide attaque un PJ au hasard (mais pas Lamark, car le Père Corbeau ne désire blesser ou tuer que les personnages). La créature combat jusqu'à la mort, et une fois vaincue, elle s'avérera couverte de vieilles blessures suppurantes, à demi décomposée et les yeux arrachés, probablement par le bec des corbeaux.

Vous trouverez le profil de l'hexalide à la **page 391**.

359-392-Chapitre 13.indd 376 29/08/08 15:22:43

Table 13-3 : Entretien avec la congrégation

Degrés de réussite	Informations et rumeurs apprises
0	*« La cathédrale sera consacrée demain, lors de la fête du saint* (le deuxième jour passé par les acolytes à Lueur d'Espoir). *C'est l'aboutissement de toutes nos années de labeur. »*
	OU
	« L'abbé Skae est un grand et saint homme. Les pillards d'un seigneur de la guerre m'ont tout pris et il m'a sauvé d'une vie de charognard… Avant son arrivée, je n'avais aucun but, et je serais sans doute mort sans la lumière de l'Empereur. »
	OU
	« J'ai entendu dire que la vieille mère Vossa a vu la pierre de l'autel saigner, comme je vous vois ! Mais elle a toujours été à demi folle, celle-là, vu que les esclavagistes lui ont pris toute sa famille quand elle était jeune. On l'a pas vue depuis des jours, elle est sans doute à fouiner ici ou là… »
1	*« On a vu des lumières étranges dansant dans les montagnes, et le vent s'est mis à souffler depuis les collines. J'ai vu les lueurs de mes yeux l'autre nuit. De loin, mais je les ai bel et bien vues. Il y a des abrutis qui voient là le signe de la faveur de l'Empereur. Mais ceux qui ont du sang ashleen parlent des anciens démons des lieux perdus, qui seraient en colère parce qu'on est venus sur leurs terres. »*
	OU
	« Les corbeaux de schiste sont devenus de pire en pire ces temps-ci. Ils vous fichent la chair de poule, ceux-là, à vous regarder avec leur tête sans yeux. Y avait rien de tout ça à Scintilla, là où je suis né ! »
2	*« J'ai entendu dire que cette Esha Raine vient à la cérémonie. C'est une des "veuves des Ashleen", une sage et une guérisseuse. Elle croit que la cathédrale aidera les Ashleen à rejoindre la "vraie" société impériale et à tous nous améliorer. On dit que c'est pour ça qu'elle a accepté d'aider Skae et découragé tous les clans des environs de s'en prendre à nous. Beaucoup de clans guerriers l'écoutent, et même quelques renégats. »*
	OU
	« J'ai pas confiance en cette espèce de chef de guerre, Kos'ke. Lui et ses chevaucheurs de chiens de poussière, ils font semblant d'être nos amis, mais il a du sang sur les mains, jusqu'aux coudes même, comme n'importe quel petit chef de guerre. »
3	*« On dit que le fanatique meurtrier, la Voix de Seth[†] était autrefois un serviteur de l'Empereur au côté de l'abbé Skae, mais qu'il s'est détourné de lui depuis que le missionnaire a annoncé la construction de la cathédrale. Il affirme que l'endroit est maudit. Que l'Empereur nous aide si son armée s'en prend à nous ! »*
	OU
	« Vous voulez entendre un truc bizarre ? Eh bien, je connaissais le vieux Lars depuis plus d'un an, et c'était un brave homme. Il aurait jamais coupé sa femme en morceaux si quelque chose d'impur s'était pas emparé de lui. Je l'ai vu quand frère Severus l'a emmené, il était comme un somnambule, en train de grommeler… Comment il disait, déjà ? "Ce n'était pas elle", oui, c'est ce qu'il répétait encore et encore : "Ce n'était pas elle." »
4 ou plus	(D'un Ashleen) *« Quand j'étais jeune, je vivais dans une ferme, pas loin d'ici. Les vieilles veuves nous disaient bien de ne jamais nous approcher de cet endroit, et que bien avant la venue du saint, l'endroit était sous la coupe d'hommes mauvais, qui adoraient de vieux et terribles dieux, et que les collines ruisselaient du sang de leurs victimes. Mais maintenant, l'Empereur est venu et nous sommes sauvés. Pourtant, j'ai entendu ce qu'on raconte sur les lumières dans les collines et je vois les corbeaux de schiste trois fois maudits qui viennent ici en masse, et je me souviens des paroles des vieilles veuves autour des feux de camp, et je tremble dans les ténèbres. »*
	OU
	(D'un pèlerin) *« L'abbé Skae est un saint homme. En vérité, il ne ménage pas sa peine au service de l'Empereur-Dieu. Une fois, j'avais laissé mes outils près des travaux et j'étais allé les récupérer quand il faisait noir. J'étais terrifié jusqu'à ce que j'entende la voix de l'abbé Skae, en vérité je vous le dis. Du moins je crois que c'était sa voix. Elle était rassurante, et tous mes soucis et mes craintes ont été balayés. En vérité, il devait être en train de prier à voix haute. Ce qui est étrange, c'est que je ne me souviens pas ce qu'il disait. Mais je l'ai vu partir seul ensuite, alors ce devait bien être lui… n'est-ce pas ? »*

D'autres questions au sujet d'Esha Raine suscitent toutes sortes de réponses. Tous ceux qui ont du sang ashleen la présentent comme une sorte de sainte *« une sainte femme, assurément, et une grande guérisseuse »* tandis que d'autres expriment un respect prudent, et quelques-uns affirment à voix basse qu'il s'agit d'une sorcière et se demandent pourquoi Skae la « fréquente ».

[†] *Pour plus d'information sur la Voix de Seth et les seigneurs de guerre, reportez-vous à la section Iocanthus du* ***Chapitre XI : Le secteur Calixis****.*

359-392-Chapitre 13.indd 377 29/08/08 15:22:50

Principaux personnages rencontrés à Lueur d'Espoir

En plus des autochtones, un certain nombre de personnages clés de la localité jouent un rôle important dans le déroulement des événements. La section suivante décrit brièvement leurs motivations et leur histoire.

Abbé missionnaire, père Orland Skae

Il y a six décennies, en tant que jeune missionnaire, Orland Skae quitta le confort relatif de son poste dans les églises de Scintilla. Suivant ce qu'il pensait être sa vocation, prêcher la parole de l'Empereur, il se rendit sur Iocanthus. Durant bien des années, il opéra sans guère de soutien, et sa croisade destinée à ramener les seigneurs de guerre et les clans d'Iocanthus qui rivalisaient entre eux dans le giron impérial et à leur faire abandonner tout à fait les « anciens rites » fut une lutte difficile et parfois sanglante. Ses progrès, lents mais authentiques, lui ont attiré d'autres promotions et le soutien de ses supérieurs lointains, qui ont fini par être assez impressionnés pour recueillir plus de ressources de l'Ecclésiarchie. Celles-ci ont à leur tour permis d'ériger la première cathédrale d'Iocanthus. Si Skae réussit, il sera nommé évêque par ses maîtres, le premier sur Iocanthus.

Toutefois, la fierté et l'ambition ont causé la perte de Skae. En cherchant un site pour sa cathédrale, il fut attiré vers une antique vallée. La légende affirmait qu'il s'agissait d'une ancienne forteresse des dieux de jadis qu'il était déterminé à faire disparaître. Malheureusement, l'un de ces « dieux de jadis » le découvrit, sous la forme de l'entité baptisée Tsyiak, le danseur sur le seuil. Depuis lors, le démon n'a cessé de murmurer à l'esprit de Skae, d'attiser les flammes de son désir de grandeur, d'éroder sa santé mentale et de le corrompre peu à peu, pervertissant les plans qu'avait l'abbé pour sa cathédrale afin d'accomplir en secret ses propres desseins. Bien que l'abbé soit en public celui qui tient les rênes de l'opération, le démon a usé jusqu'à la corde son esprit, et il lui apparaît désormais dans des visions sous l'apparence du saint, le convainquant qu'aucun sacrifice, aucune tromperie n'est un prix trop élevé pour réaliser le miracle du retour de saint Drusus.

Skae se présente sous les traits d'un vieux missionnaire robuste et direct, qui a l'habitude d'être obéi. Il choisit soigneusement ses mots avant de parler, mais de temps à autre, quand il devient agité, cette façade de calme raisonnable s'effrite et laisse apercevoir la ferveur d'un vrai fanatique. Il marche en s'aidant généralement d'un bâton et porte une robe unie en tissu gris, ainsi qu'une étole blanche pour signifier son rang et un aquila d'argent au cou.

Frère Lamark

Lamark est un ancien sous-officier de la Garde impériale qui a « entendu l'appel » et a rejoint les rangs de l'église dès qu'il a été démobilisé. Originaire de la capitale du secteur, Scintilla, c'est un homme jovial à la cinquantaine bien tassée, habitué à mener les choses à bien et à veiller sur ceux qu'on lui confie, qu'il s'agisse d'une escouade de bleus, comme au bon vieux temps, ou des pèlerins de Lueur d'Espoir. Lamark fut affecté à la mission de Skae par l'Ecclésiarchie et il y croit dur comme fer. Comme les autres, il ignore la corruption croissante de l'abbé. S'il se soucie énormément du peuple d'Iocanthus et de l'abbé, c'est toujours un loyal soldat de l'Empereur au fond de son cœur, et à mesure que les événements d'« Illumination » surviennent, il ne sera pas dupe des mensonges du démon.

Frère Lamark est du genre volubile et bruyant. Il sourit souvent et rit beaucoup. Même s'il est prêtre, Lamark apprécie toujours les plaisirs matériels de temps en temps, et il fera volontiers rouler sous la table les acolytes qui veulent se joindre à une beuverie, échangeant des histoires de soldat si l'occasion se présente.

Si on le questionne au sujet des étranges événements, il répondra qu'il n'a rien vu de ses propres yeux, et dira aux personnages que nombre de ses ouailles sont des gens superstitieux qui ont beaucoup souffert, ce qui risque d'affecter leur jugement. Cela dit, seul un fou ignorerait la possibilité que de telles choses adviennent, et les ruses de l'Ennemi sont nombreuses…

359-392-Chapitre 13.indd 378 29/08/08 15:22:56

Frère Severus

Ce moine taciturne était autrefois un tireur d'élite de la tristement célèbre Faucheuse, une unité recrutée au sein des régiments de la Garde Impériale du monde mortel de Mortressa, et ses tatouages tribaux sont là pour le prouver. Il sert essentiellement de médiateur (c'est-à-dire d'agent de l'ordre religieux) à Lueur d'Espoir et il est chargé de veiller aux défenses de la communauté. En pratique, c'est également le garde du corps de l'abbé Skae, bien que le vieux missionnaire nie avoir besoin d'une telle protection dans la mesure où l'Empereur en personne veille sur lui.

Severus porte habituellement un gilet pare-balles par-dessus sa robe, et sa ceinture est munie d'un pistolet laser et d'une hache monomoléculaire. Quand il s'attend à des ennuis, il est également équipé soit d'un fusil à pompe, soit d'un fusil laser long, qu'il garde tous les deux dans sa chambre au prieuré.

Severus ne sait pas grand-chose au sujet des étranges phénomènes de Lueur d'Espoir, et à la demande de l'abbé, il n'a pas enquêté sur les événements. Skae a en effet insisté pour que ce soit des experts qui prennent les choses en main.

Severus parle très peu. Maussade et peu sociable, il préfère obéir à des ordres et suivre un plan établi, et il fait rarement quoi que ce soit de sa propre initiative.

Esha Raine, la Chantemort

Esha Raine est une Chantemort, un titre qui signifie littéralement chez les Ashleen « *Celle qui chante pour ceux qui ont été tués.* » C'est aussi une des anciennes très respectée des clans, une gardienne de l'histoire orale des Ashleen et une guérisseuse de grand talent. Son titre est inhabituel et lui confère une certaine mesure de respect et de protection, même sur la cruelle Iocanthus. Certains pourraient affirmer que ses remèdes végétaux, ses rites chantés et ses présages sont l'œuvre d'une sorcière, mais pour les Ashleen, il s'agit simplement de perpétuer une ancienne tradition.

Raine elle-même éprouve une foi sincère envers l'Empereur, bien que comme nombre de ceux de son peuple, elle ne Le considère pas comme un être omnipotent, mais plutôt comme un puissant esprit ancestral, une lumière qui guide l'humanité. Elle espère qu'en encourageant son peuple à suivre l'Empereur-Dieu, l'Imperium finira par intervenir et par aider les Ashleen contre certains des seigneurs de guerre les plus « hérétiques » d'Iocanthus pour apporter un semblant de paix. Dans ce but, elle est devenue l'alliée provisoire de l'abbé Skae, participant à son plan grandiose, même si elle trouve le site qu'il a choisi très dérangeant. Elle a de vagues connaissances populaires au sujet du démon, un être qu'elle connaît par les mythes sous le nom du Père Corbeau, et cela risque de signer son arrêt de mort.

Raine est drapée des pieds à la tête d'un voile de veuve en gaze noire parcouru ça et là de quelques éclairs pourpres, et son apparence est frappante. Elle a une petite ferme dans une gorge reliée à un important col de montagne à quelques heures de là, et si ses visites à Lueur d'Espoir ne sont pas fréquentes, elle y est cependant très respectée.

Raine arrive à l'aube du deuxième jour du séjour des acolytes à Lueur d'Espoir, pour participer à la cérémonie de consécration de la cathédrale, escortée par le chef de guerre Kos'ke et ses cavaliers.

Le chef de guerre Kos'ke

Kos'ke est un lointain parent du grand seigneur de guerre Skull. C'est le chef d'un clan des montagnes très éparpillé, qui domine largement la vaste région où est située Lueur d'Espoir. Ayant gagné son statut grâce à un mélange de volonté, d'ambition sans complexe et de massacre pur et simple, Kos'ke n'est pas le genre d'homme avec qui l'on peut plaisanter, et ce n'est pas non plus un sauvage ignorant malgré son apparence. Pour lui, se positionner en tant que « protecteur de Lueur d'Espoir » est une façon d'accroître sa puissance, et il comprend qu'avoir l'Ecclésiarchie comme « amie » ne peut être qu'un avantage pour lui et son clan.

Il respecte la force, l'intelligence, et presque rien d'autre. Toute insulte envers lui ou Raine déclenche immédiatement des actes de violence de sa part et de celle de ses suivants à l'encontre du coupable. Kos'ke honore les croyances de son peuple et considère les « saintes femmes » comme Raine (et dans une moindre mesure, les saints hommes comme l'abbé Skae) comme des individus sacro-saints : les tuer attirerait le mauvais sort. Mais comme ceux de son peuple, il voit le site de la « vallée du corbeau », ainsi que son clan l'appelle, comme un choix peu judicieux pour le site de la cathédrale, bien qu'il ne sache rien de cet endroit en dehors du fait qu'on l'évite par tradition.

Kos'ke et sa suite arrivent à l'aube, au deuxième jour du séjour des acolytes à Lueur d'Espoir, escortant Raine à la cérémonie de consécration de la cathédrale.

359-392-Chapitre 13.indd 379 29/08/08 15:23:02

Gérer un combat à grande échelle

Faire subir à toute la ville une attaque mettant en scène des dizaines de combattants peut sembler une perspective terrifiante et ingérable pour le MJ, en particulier si c'est sa première partie. Toutefois, n'ayez crainte ! Pas besoin de gérer chaque rencontre, chaque échange de coups de feu ou de coups de hache. Concentrez-vous simplement sur ce qui arrive directement aux personnages, et gérez les événements à plus grande échelle en les représentant simplement comme des éléments annexes de l'histoire en cours. Les acolytes n'ont à se soucier que des adversaires qu'ils affrontent directement. Cela dit, vous pouvez tout à fait décider que le succès ou l'échec des PJ influence l'issue du combat, comme nous l'avons fait ici.

L'environnement du combat

Vous pouvez incorporer au combat certains des facteurs suivants.

Nuages de fumée : l'épaisse fumée émise par les tentes en feu et les bombes rend le combat à distance difficile, et les combattants qui tirent à travers ce voile épais subissent un **malus de –20** aux

4e partie : La foi trahie

Une aube rouge

Les Ashleen se lèvent avant l'aube, et Lueur d'Espoir sera sans doute déjà pleine de vie au moment où les acolytes sortiront du lit. L'aube semble s'être figée comme un voile lourd et rouge, tandis que les corbeaux de schiste tournoient silencieusement dans les cieux.

Tout personnage doté de **Psyniscience** peut effectuer un **test de Vigilance Facile (+20)**. En cas de succès, il aura un sombre pressentiment et sentira le Warp s'approcher.

Les PJ se rassemblent autour d'un déjeuner de viande de clota frite et de bouillon, mais Aristarchus ne les rejoint pas. Au moment où ils terminent leur repas, des hululements résonnent dans tout le camp, mais on ne dirait pas une alarme. N'importe quel autochtone peut leur dire que le chef de guerre ashleen Kos'ke et sa troupe sont arrivés pour la consécration. Un **test d'Enquête Assez facile (+10)** révélera qu'il est considéré comme un allié de Lueur d'Espoir et qu'il a protégé ses habitants des pillards et des bandits par le passé.

Si l'un des acolytes sort pour assister à cette entrée en scène, des habitants de Lueur d'Espoir se massent déjà en petits groupes au bord de la route pour regarder. Kos'ke et six de ses guerriers entrent en ville, chevauchant d'énormes chiens de poussière. Ces bêtes sont des bipèdes maigres, à la longue queue et trois fois plus grands qu'un homme. Ils grondent et jappent en marchant à grandes enjambées. Kos'ke et tous ses hommes sont des guerriers aux muscles puissants, vêtus de longs manteaux poussiéreux, de mantes à capuchon et de morceaux d'armure dépareillés et ornés de babioles. De toute évidence, ils sont aussi bien armés de sabres, de cartouchières et de canons arrimés sur leur selle, et certains portent également des lances aux lourdes lames ou ornées de plumes et de fétiches. Celui que les PJ identifient comme étant Kos'ke est une énorme brute barbue dont les ceintures de cuir entrecroisées supportent de multiples armes à feu. Il fait des signes de la main en s'avançant sur sa monture, prononçant de temps à autre des salutations dans une langue que seul un sage particulièrement érudit pourrait comprendre. Tandis que la suite s'approche, les personnages remarquent qu'au centre des cavaliers se trouve une silhouette tout à fait différente, une femme voilée, drapée de lambeaux de tissu noir et gris parcourus ça et là de rubans pourpres. Un murmure traverse la foule à leur passage, et l'on entend des phrases comme « Très sainte Esha Raine » et « Chantemort ». Beaucoup de gens s'inclinent ou baissent la tête en signe de respect quand la femme passe.

Kos'ke et ses hommes se dirigent vers une zone du village que les autochtones appellent le camp des guerriers, tandis que la femme voilée fait route vers le prieuré.

L'appel à la prière

Aristarchus descend de sa chambre environ vingt minutes après l'arrivée de la troupe de Kos'ke. Les yeux du devin sont marqués de gros cernes noirs et il semble plus hagard que jamais. Malgré tout, il semble enthousiaste et relativement impatient, et il élude toute question au sujet de sa santé. Il donne aux acolytes les instructions suivantes pour la journée :

> *« L'Empereur nous protège, mais Ses cartes sont des maîtres sans concession. Prenez garde aujourd'hui : le Grand Prêtre était dans l'ascendant, ce que j'interpréterais en temps normal comme un bon présage pour l'occasion d'aujourd'hui, mais l'Enfant Perdu et le Chacal étaient eux aussi présents. Cérémonie sacrée ou pas, restez sur vos gardes. L'abbé missionnaire Skae nous a invités aux rites de plain-chant matinaux qui débutent les cérémonies d'aujourd'hui dans une heure. Malheureusement, je ne me sens pas assez bien pour y participer. J'aimerais prendre un peu plus de repos, mais je crois qu'il est sage que vous y participiez en signe de sincérité de notre part. Assurez le bon abbé que je serai présent au grand service de consécration, au crépuscule. »*

Les personnages ont environ une heure pour se préparer et peut-être mener une enquête de dernière minute ou chercher Kos'ke. Si des PJ se rendent à la cathédrale, ils la verront briller, imposante et noire, au soleil matinal. Nombre des habitants de Lueur d'Espoir, portant de toute évidence leurs plus beaux atours pour l'occasion, entrent en file par les grandes portes ouvertes, et le son de l'orgue commence à filtrer et emplir l'air matinal.

Quand ils s'approchent, l'abbé Skae et deux autres prêtres mineurs sortent pour les accueillir, vêtus de chasubles blanches par-dessus leurs robes. L'abbé demande ce qu'il en est d'Aristarchus et acquiesce avec sagesse une fois son absence expliquée. Il les guide ensuite à une place d'honneur sur les bancs du premier rang, à la droite de l'autel, souriant fièrement devant les réactions des acolytes quand ils entrent dans la nef du bâtiment et ont probablement leur premier aperçu de l'intérieur (cf. **Lieu important n° 1**).

Au bout d'un moment, l'abbé s'en va et revient en guidant la femme voilée escortée par Kos'ke, toujours lourdement armé, et ses hommes, jusqu'à une place située à l'opposé des personnages. Les guerriers ont l'air très mal à l'aise. Au dernier moment, Aristarchus entre et se glisse rapidement pour se tenir debout près des PJ. Le son de l'orgue enfle de plus en plus, des voix s'élèvent pour louer l'Empereur-Dieu et la cérémonie commence.

359-392-Chapitre 13.indd 380 29/08/08 15:23:08

À l'apogée de la cérémonie de plain-chant, l'abbé Skae, incarnant le serviteur impérieux de l'Empereur-Dieu dans toute sa splendeur, se dirige vers l'autel flanqué des frères Lamark et Severus qui brandissent des braseros. La musique s'interrompt et l'abbé entame son sermon.

« En ce jour béni, mes frères et mes sœurs, l'Empereur-Dieu de l'Humanité dirige son regard vers ce monde si éloigné de Son Trône Doré. En ce jour, il reconnaît l'intensité de notre foi et bénit nos entreprises. Je sais que vous avez longtemps lutté dans les ténèbres, n'espérant plus voir l'aube se lever. Mais voyez ! La voici enfin, et ce jour vivra à jamais dans l'histoire, et nous assisterons à un grand miracle ! »

Skae s'interrompt pour laisser ses mots pénétrer l'assistance, et dans le silence, les acolytes entendent les cloches d'alarme des tours de garde de l'enceinte qui commencent à sonner tandis qu'éclatent des coups de feu et que résonne le chuintement grésillant et haut perché des tirs de lasers qui résonnent autour de la cathédrale. L'abbé regarde autour de lui, stupéfait, mais ses yeux se durcissent bien vite. Il se tourne et fixe les personnages en prononçant ces mots d'une voix de stentor : « Car le Saint Imperium est oint de sang. »

UN AVANT-GOÛT DE BATAILLE

Lueur d'Espoir est attaquée ! Les habitants d'Iocanthus ne sont malheureusement que trop coutumiers des combats, et malgré ce à quoi les personnages pourraient s'attendre, ils ne paniquent pas, bien que les murmures choqués se fassent écho dans la cathédrale. Kos'ke rugit « *Écartez-vous !* », ce qui lui permet, à lui et à ses hommes, de sortir directement et sans tarder par le « couloir » d'adorateurs ainsi dégagé. Si l'un des PJ demande à Aristarchus ce qu'ils doivent faire, ce dernier le regarde en haussant un sourcil et répond :

« Qui qu'ils soient, ils ont interrompu un service religieux dans l'une des cathédrales de l'Empereur. Ce sont des hérétiques. Et quel sort réservons-nous aux hérétiques ? »

Quand ils sortent, la situation de la cathédrale dans le petit village donne aux acolytes un point de vue idéal sur Lueur d'Espoir et une idée précise de ce qui se passe. Un grand véhicule vomissant des nuages de fumée et pourvu d'un énorme soc de charrue en fer a été lancé contre le portail de la communauté, ouvrant les portes et se coinçant dans l'entrée du même coup. Maintenant, une bonne trentaine de guerriers débraillés, tous ornés de bandes de tissu jaune çà et là sur leur personne, se précipitent en ville, tirant et tailladant tout ce qui bouge. Un certain nombre de tentes ont déjà pris feu.

Le temps est venu pour les personnages de combattre au nom de l'Empereur-Dieu.

LES FANATIQUES DE LA VOIX

Les assaillants sont des fanatiques de la Voix, disciples du clan d'extrémistes impériaux composé des nomades du seigneur de guerre Seth. Ils ont été manipulés pour lancer une attaque suicide sur Lueur d'Espoir : cela fait partie du rituel conçu par le démon. Les fanatiques sont armés de toutes sortes d'armes de mauvaise qualité, essentiellement des armes de corps à corps, mais également quelques mitrailleuses et fusils laser. Pendant l'attaque, ils poussent fréquemment des cris : « *Hérétique !* », « *Blasphémateur !* », ou des hurlements inarticulés. Vous trouverez le profil des fanatiques de la Voix à la **page 392**.

L'ATTAQUE DE LUEUR D'ESPOIR

Pour gérer cette attaque, présentez aux acolytes un certain nombre de menaces qu'ils doivent éradiquer tandis que la bataille se déroule autour d'eux. Chaque fois que les personnages parviennent à juguler une de ces menaces, ils font pencher la bataille en faveur de leur camp. Une fois que les PJ ont obtenu trois victoires, eux et les autres défenseurs parviennent à battre les fanatiques. S'ils n'arrivent pas à obtenir le nombre voulu de succès dans un délai raisonnable, Lueur d'Espoir survit néanmoins à l'attaque, mais le bilan est bien plus grave. Reportez-vous à la section **Conséquences** pour savoir ce qu'il advient à la conclusion de cette bataille. Voici quelques exemples de menaces.

Tuez le chef : un effrayant fanatique de la Voix mène la charge sur Lueur d'Espoir. Ses hommes gardent courage tant que leur chef est debout. En l'abattant, il est possible de démoraliser le reste de la troupe et de donner aux défenseurs l'avantage dont ils ont besoin pour repousser les assaillants. Les acolytes peuvent effectuer des **tests de Perception Assez difficiles (–10)** pour le trouver au beau milieu de la mêlée, mais il aura toujours autour de lui 1d5 fanatiques de la Voix.

La mèche : un groupe de six fanatiques de la Voix charge directement sur la cathédrale, abattant tous ceux qui se mettent en travers de leur chemin. Celui qui se trouve au centre porte une grosse bombe improvisée dont la mèche est déjà allumée ! La bombe infligera 2d10+4 points de dégâts explosifs avec une zone d'effet (4) quand elle explosera, ce qui sera le cas si on lui tire dessus, si elle tombe ou si elle est écrasée.

tests de Capacité de Tir. De plus, les nuages de fumée brûlante et étouffante qui enveloppent les PJ les forcent à effectuer un **test d'Endurance Moyen (+0)** à chaque round qu'ils passent dans la zone. Chaque échec inflige 1 niveau de Fatigue (cumulatif) et un **malus de –10 à tous les tests** (non cumulatif) jusqu'à ce que le personnage ne soit plus fatigué. Si un acolyte accumule un nombre de niveaux de Fatigue supérieur à son bonus d'Endurance, il sombre dans l'inconscience pendant 10–BE minutes. Reportez-vous à la section **Fatigue** du **Chapitre VII : Règles du jeu** (cf. **page 199**). Souvenez-vous que les fanatiques de la Voix qui combattent dans la fumée subissent eux aussi un **malus de –10 à tous les tests** ! Tout PJ portant un filtre nasal, un respirateur ou un masque à gaz est dispensé de ces tests d'Endurance.

Obstacles : la plupart des combattants ne tentent pas de tirer à travers les bâtiments, car ils ne peuvent pas voir leur cible ni évaluer les distances. Toutefois, l'essentiel de Lueur d'Espoir est constitué de tentes de toile, qui ne fournissent pas vraiment une couverture idéale. Les acolytes peuvent tendre des embuscades ou en être victimes dans un groupe de tentes. Souvenez-vous que tirer sur des cibles qu'on ne voit pas inflige un **malus de –30** aux **tests de Capacité de Tir**.

359-392-Chapitre 13.indd 381 29/08/08 15:23:13

Exécutions sommaires et autres solutions inopportunes

Il est tout à fait possible que des joueurs futés ou ayant trouvé les bons indices fassent éclater toute la vérité (ou une bonne partie) au sujet de la conspiration avant les événements finaux de la cinquième partie, voire même de la quatrième.
C'est toujours une possibilité à prévoir dans un scénario basé sur l'enquête, et si cela devait arriver, en tant que MJ, le moment sera venu d'improviser. Si les PJ commencent à chercher des solutions pour les problèmes à venir ou à se préparer au pire, tant mieux : récompensez-les.
Le danger, c'est qu'ils agissent impulsivement et se fassent rapidement tuer. Rappelez-leur si besoin est que Skae et Aristarchus ont pour eux la loi impériale et fort probablement la quasi-totalité de la ville (sans parler de la possibilité d'une intervention démoniaque), et que si les acolytes veulent s'en prendre à eux, ils feraient mieux d'être subtils et sûrs à cent pour cent d'avoir raison.

Panique chez les chiens de poussière : la fumée, le bruit et le chaos provoquent la panique chez plusieurs chiens de poussière qui s'échappent de leur enclos dans le camp des guerriers. Rendus fous par les feux, les chiens de poussière se déchaînent, attaquant tous ceux qu'ils croisent, défenseurs comme assaillants. Les personnages peuvent tuer les bêtes ou réussir un **test de Dressage Difficile (–20)** pour reprendre le contrôle de ces animaux.
Le profil des chiens de poussière se trouve à la **page 391.**

Maraudeurs : une bande de fanatiques de la Voix (1d5+1) attaque le generatorium et les ateliers à coups de grenades incendiaires. Si ces bâtiments sont endommagés, Lueur d'Espoir retombera dans un âge de ténèbres.

En plus de leur équipement habituel, les fanatiques de la Voix ont chacun plusieurs grenades incendiaires (cf. **Chapitre V : Arsenal**, **page 138**).

Protéger les innocents : les personnages aperçoivent un groupe de 1d5+2 fanatiques de la Voix armés de hachoirs en train de se frayer un chemin à coups de lame parmi les tentes. En travers de leur chemin, se trouve une jeune femme ashleen qui a rassemblé une douzaine d'enfants terrorisés et hurlants autour d'elle et qui appelle au secours. Laissez une juste et prompte fureur s'emparer des PJ.

Si vous voulez donner encore plus d'ampleur au combat, vous pouvez créer d'autres scènes ou en faire une bataille à grande échelle. N'ayez pas peur non plus de faire intervenir des secours et de sauver les acolytes à la dernière minute ou d'interrompre brusquement une rencontre : les batailles sont des événements anarchiques et imprévisibles. Le but est de mettre en scène une rencontre pleine de tension et d'occasions de s'amuser, pas simplement de mettre les personnages en charpie !

Conséquences

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Tandis que les derniers assaillants sont vaincus, le terrible prix de cette victoire devient évident. Il y a des dizaines de victimes, de grandes parties de Lueur d'Espoir sont en feu, et les hurlements de douleur et de souffrance emplissent l'air. Et pourtant, vous savez que l'issue aurait pu être pire encore. Vous êtes en train d'observer la scène quand le chef de guerre Kos'ke s'avance vers vous, chevauchant toujours son chien de poussière maculé de suie et de sang.
« Vous, ici, vous êtes les champions de l'homme-dieu ? Pourquoi les fanatiques ont-ils attaqué ainsi ? Même pour eux, c'était de la folie… n'est-ce pas ? Qu'a fait Skae pour mettre en colère le seigneur de guerre Seth ? »

Kos'ke étudiera avec soin ce que les acolytes auront à dire, et si on lui demande, il les informera que les assaillants étaient des disciples de la Voix de Seth. Ce sont des extrémistes notoirement dérangés, mais lancer une attaque aussi suicidaire n'avait aucun sens, même pour eux.
Quand ils ont fini de parler à Kos'ke, l'un de ses cavaliers s'avance, visiblement effrayé, et lui demande, à lui et aux personnages, de se rendre immédiatement à la cathédrale. Quand ils atteignent le sommet de la colline, une scène répugnante se déroule devant les portes de l'église.

D'un côté sont alignés l'abbé et les saints frères, Severus avec sa hache sanguinolente en main et Lamark, la tête entourée d'un bandage improvisé et taché de sang. À côté d'eux se trouvent Aristarchus, et de l'autre côté, Esha Raine, flanquée des autres guerriers de Kos'ke. Sur le sol, entre eux, un fanatique de la Voix est étendu, le visage couvert de sang. Ses yeux sont écarquillés et il murmure sans arrêt la même chose, apparemment inconscient de l'endroit où il se trouve. Une petite foule s'est rassemblée de façon hésitante aux abords des deux groupes, montrant des visages nerveux et exténués. Tandis que vous suivez Kos'ke en haut de la colline, vous vous approchez assez pour comprendre ce que disent des voix courroucées.
« Ne laissons pas à ces hérétiques la satisfaction de bouleverser nos plans. Finissons ce que nous avons commencé. Cela ne change rien ! », crie l'abbé.
« Honorable abbé Skae, répond Raine d'une voix claire et autoritaire*, comment pouvez-vous être aveugle à ce point ? Regardez cet homme, c'est une force inconnue qui l'a rendu fou. Il a été touché par des esprits impurs et murmure des noms qui ne devraient pas être prononcés, même maintenant. Il ne sait pas qui nous sommes, ni même pourquoi il s'est battu. Quelque chose va de travers, ne le voyez-vous pas ? »*
Brusquement, sans avertissement, Aristarchus s'avance vers le prisonnier, lève un pistolet laser vers sa tête et presse la détente. On entend un claquement sec et le fanatique s'effondre, sans vie.
« Hérétique ! » crie Aristarchus d'une voix dure que vous ne lui connaissez pas. *« Nous attendons un miracle sacré, ici, femme. Un miracle qui m'a été révélé par la grâce de l'Empereur, et tous ceux qui s'interposent sont des hérétiques ! Voulez-vous vous interposer ? »*
Le choc est immédiat, et une seconde plus tard, chacun des cavaliers de Kos'ke a une arme en main.
« Assez, crie Raine. *Trop de sang a déjà été versé aujourd'hui. Nous allons partir et nous ne reviendrons pas. Je vois bien maintenant que je me suis trompée. Je vois que vous êtes damné et que le corbeau est là, susurrant sur votre épaule. Vous avez mené ces gens à la ruine. Mon peuple n'a rien à faire avec vous ! »*

359-392-Chapitre 13.indd 382 29/08/08 15:23:19

Esha Raine lève lentement et délibérément ses mains une dernière fois dans un geste de protection avant de monter sur le chien de poussière situé derrière Kos'ke. Les Ashleen partent au galop, soulevant un nuage de poussière dans leur sillage.

L'abbé semble scandalisé mais rassemble rapidement ses esprits et commence à haranguer la foule.

« Une bougie unique illumine le néant, même s'il faut une éternité à sa lumière pour être aperçue de loin. Que notre cathédrale ne soit pas simplement une bougie, mais un puissant soleil qui brillera de tous ses feux dans les ténèbres extérieures ! Même dans cette épreuve, nous devons garder la foi ! »

Après la bataille et cette dispute cinglante, un silence de mort plane sur Lueur d'Espoir et les acolytes doivent se débrouiller tous seuls pendant un moment. On éteint les incendies, mais un nuage de fumée et l'odeur de la chair brûlée envahissent le village dans la chaleur du soleil de midi.

Les personnages peuvent chercher de l'aide si un ou plusieurs d'entre eux sont gravement blessés. Ils ne recevront au mieux que des soins médicaux médiocres (cf. **page 152**) de la part d'un prêtre subalterne traumatisé.

Si les PJ ont obtenu leurs trois victoires lors des rencontres, beaucoup d'habitants de Lueur d'Espoir les remercient et leur apportent de l'eau et de la nourriture, et s'ils ont sauvé la femme et les enfants (cf. **Protéger les innocents**, plus haut), plusieurs femmes les recherchent et les bénissent, offrant au candidat le plus prometteur une amulette en silex poli gravée d'un aquila. Elle est considérée comme un porte-bonheur (cf. **Chapitre V : Arsenal** pour plus de détails).

Si les acolytes cherchent Aristarchus, ils le trouveront bien plus calme qu'auparavant, et tout à fait raisonnable. Il admet avoir perdu son sang-froid, mais ne revient pas sur ses actes. Il affirmera que *« Le fanatique de la Voix n'avait aucune souillure, mais le soleil lui avait trop tapé sur la tête et il était fou. Cependant, le moment choisi pour cette attaque m'a fait me poser des questions. »*

Si on le questionne au sujet de Raine, il affirmera : *« Je crains bien de regretter de l'avoir laissée partir, mais il y aurait eu un massacre si j'avais tenté de la retenir. »*

S'ils s'enquièrent du miracle dont il a parlé, il se contentera de sourire en disant : « *Je ne peux rien révéler, mais croyez-moi et gardez la foi : il y a une bonne raison derrière tout ceci, et une raison pour laquelle le Warp cherche à nous contrecarrer ici.* »

Il n'ira pas plus loin et quittera sa chambre pour aller « prier et demander conseil ».

L'abbé Skae s'est enfermé dans la cathédrale pour méditer avant la consécration, qu'il est déterminé à mener à bien. Des gardes ont été postés à la porte avec ordre de ne laisser entrer personne.

Les blessures du frère Lamark l'ont forcé à rester couché, et si on lui parle, il ne peut dissimuler ses larmes pour les pertes subies par Lueur d'Espoir. Il ne sait rien d'un « miracle », mais un **test de Psychologie Facile (+20)** révélera que cet homme d'ordinaire ouvert dissimule quelque chose. Si les personnages se sont montrés amicaux envers lui par le passé, il n'y aura pas besoin de le pousser beaucoup pour qu'il leur dise qu'Aristarchus et l'abbé se sont rendus ensemble dans la cathédrale au beau milieu de la nuit, accompagnés de Severus et d'une poignée d'autres prêtres et de gardes. On lui a dit qu'il s'agissait d'accomplir des rites « pour protéger la cathédrale des puissances malignes », mais le caractère secret de cette opération le met mal à l'aise.

Quant à **frère Severus**, on ne le trouve nulle part.

UN ACTE D'INFAMIE

Environ une heure avant la cérémonie, un abbé Skae blessé et éclaboussé de sang titube hors de la cathédrale et s'effondre dans les bras des gardes, au-dehors. On sonne l'alarme et la panique s'empare de Lueur d'Espoir comme jamais. Les PJ sont appelés sur place pour y trouver Aristarchus déjà en train de s'occuper de l'abbé blessé et à demi conscient, entouré d'hommes armés.

L'abbé est pâle et respire faiblement, sa chasuble blanche maculée de taches de sang écarlates. Sa voix n'est qu'un fragile souffle quand il annonce : « *Je n'ai pas vu ce que c'était. On aurait dit une femme, une silhouette sombre en forme de femme. Je me suis battu, que l'Empereur me protège. J'ai résisté et prié mais… jamais je n'aurais pensé qu'elle aurait pu… »*

Aristarchus tremble de rage. *« Esha Raine a une ferme le long du col occidental des montagnes. Allez-y et arrêtez-la. Amenez-la ici et nous la soumettrons à la question. S'il s'agit de son œuvre, que l'Empereur-Dieu me vienne en aide, elle sera brûlée comme sorcière. Si elle résiste, tuez-la, elle et tous ceux qui l'accompagnent. Partez seuls, je n'ai confiance en la… loyauté d'aucun de ces autochtones. Il est temps, acolytes, de prouver votre valeur aux saints ordos. »*

359-392-Chapitre 13.indd 383 29/08/08 15:23:25

Il est en effet temps pour eux de prouver leur valeur. Croiront-ils que Raine est une sorcière, ou que c'est peut-être Aristarchus qui a orchestré ces événements ? Ou s'ils sont particulièrement perspicaces, soupçonneront-ils l'abbé d'être à la tête de la conspiration ?

Quoi qu'il en soit, leur supérieur leur a donné un ordre direct, mais l'épreuve consiste à savoir comment ils l'exécuteront. D'une façon ou d'une autre, ils devraient penser que Raine en sait peut-être plus qu'eux sur ce qui se passe, et aller la chercher reste une bonne idée. Dans tous les cas, l'heure de la consécration arrive et le dénouement approche à grands pas.

5e partie : Le danseur sur le seuil

Le voyage jusqu'au col

Une terrible tempête de poussière soufflant du nord cingle les personnages lors de leur voyage jusqu'au col. Ils peuvent soit choisir de marcher (auquel cas il leur faut à peu près 3 heures dans la tempête), soit prendre leur camion, réduisant le temps de parcours de moitié mais nécessitant un **test de Conduite Moyen (+0)** pour éviter de perdre une roue, d'embourber ou de coincer le véhicule, ou autre accident de ce genre. Il est difficile de se faire entendre avec ce vent : même si les acolytes mettent une main en coupe autour d'un vox placé dans l'oreille, ils ont du mal à entendre quoi que ce soit dans la tempête. Le voyage des PJ les emmène en haut des faibles pentes de la chaîne de montagnes qui entoure Lueur d'Espoir. En dehors de la tempête de poussière et d'éventuels accidents de transport, tout se passe sans encombre jusqu'à ce que la nuit tombe.

Légende

1. Cabane meublée de Raine
2. Corral des chiens de poussière
3. Feu
4. Point d'eau
5. Piques ornées de crânes
6. Flanc du col de montagne

1 case = 1 mètre

La ferme

Vers la fin du voyage, la tempête finit par s'arrêter et, dans une gorge latérale au col principal, ils aperçoivent une large habitation composée de blocs de pierre grossiers et de peaux de divers animaux non identifiés. Elle est éclairée de l'intérieur par des lanternes. Non loin de là se trouvent un puits et un petit corral où paressent cinq chiens de poussière. L'endroit est orné de nombre de crânes d'animaux plantés sur des piques. Plusieurs des chiens de poussière commencent à aboyer quand les acolytes approchent.

Quand les personnages atteignent le fond de la gorge, Esha Raine émerge de sa maison, Kos'ke et plusieurs de ses hommes à sa suite, leurs armes à la main, mais ils n'attaquent pas.

Cet épisode dépend entièrement de l'attitude des PJ, qui peuvent soit faire irruption en vidant leurs chargeurs, soit tenter de parler à Raine. Cette dernière option est la plus intelligente, comme on peut s'en douter.

Si les acolytes se contentent d'ordonner à Esha Raine de les suivre et refusent de donner la moindre explication, ou se réclament de l'autorité inquisitoriale pour s'emparer d'elle, elle affirme qu'elle est navrée mais ne mettra pas les pieds à Lueur d'Espoir même si « *toutes les âmes nées avant moi venaient me le demander en personne !* »

S'ils la menacent, elle crache par terre et dit à Kos'ke : « *Tu as ma permission de verser le sang sur cette terre* ». Elle entre ensuite dans la cabane tandis que le chef de guerre et ses hommes se mettent à couvert. Si les personnages continuent sur cette voie, une fusillade s'ensuit.

Si les PJ décident (de manière bien plus sensée) d'expliquer pourquoi ils sont venus la chercher ou demandent simplement à parler, elle leur demande d'entrer en ces termes : « *Venez si vous tenez aux âmes de ceux qui dépérissent à Lueur d'Espoir. J'ai des choses à vous montrer.* »

Quoi qu'il en soit, au moment où les acolytes se montrent prêts à discuter avec Raine et à expliquer ce qui se passe plutôt que de s'emparer d'elle ou d'attaquer, les chiens de poussière commencent à hurler et à haleter, et le ciel s'assombrit. Quelques secondes plus tard, la tempête de poussière repart de plus belle, accompagnée d'un rire qui résonne, de lumières

359-392-Chapitre 13.indd 384 29/08/08 15:23:48

écœurantes et maléfiques et de nuées de corbeaux de schiste qui s'abattent des cieux.

Les corbeaux de schiste

Les corbeaux de schiste attaquent en deux nuées distinctes, dirigées par la volonté du démon et agissant de concert comme une créature vivante unique. La première se jette sur Raine et Kos'ke, et la seconde sur les personnages.

À cause de la poussière, des lueurs maléfiques et du rire sinistre, les PJ subissent un **malus de –10 aux tests de Capacité de Tir** durant le combat.

Si les acolytes l'emportent, le vent tombe et les lumières s'évanouissent, et la puissance maléfique est affaiblie un instant.

Le profil des corbeaux de schiste se trouve à la **page 392**.

« Le savoir c'est le pouvoir »

Si les acolytes survivent à l'attaque, Raine aussi. Kos'ke et ses hommes sacrifient leur vie pour la protéger si besoin est, bien qu'elle et les combattants ashleen soient gravement blessés et traumatisés par cette expérience.

En supposant qu'à ce point, les personnages acceptent le fait que Raine n'est pas responsable de ce qui se passe, elle leur demande de lui rapporter tout ce qu'ils ont vu et observé. En échange, elle va prendre un livre dissimulé sous une dalle descellée de sa demeure. Le livre, fabriqué à la main et doté d'une couverture en cuir craquelé, est de toute évidence fort vieux. Il s'agit selon elle d'un « livre de veuve ».

> *« Un esprit des ténèbres est revenu. Les Ashleen l'appellent le danseur sur le seuil. D'autres l'ont baptisé le Père Corbeau… et nous venons de voir pourquoi. Il a bien des noms et en prononcer certains serait fort dangereux. Il est ancien et rusé, et il aime par-dessus tout les massacres et mener des hommes à leur perte en leur mentant et en se servant de leurs plus chers désirs. L'histoire de mon peuple se transmet par les légendes orales, mais certaines choses sont trop dangereuses pour qu'on en parle à voix haute. Prenez ce livre, il pourra vous aider. »*

Le livre ne compte que quelques dizaines de pages et contient nombre d'illustrations dessinées et peintes à la main, ainsi que des lignes sibyllines en haut gothique et d'étranges symboles et runes brûlés à même les pages. Tout acolyte ayant soit **Langue (haut gothique)**, soit **Alphabétisation**, soit **Connaissances interdites (Warp)** peut effectuer un test pour comprendre ce qui est écrit. Si le PJ chargé de lire le livre a une de ces compétences, le test se fait à **–20**, s'il en a deux, à **–10** et s'il a les trois, à **+0**.

Si les personnages réussissent le test, ils peuvent comprendre le contenu du livre. Il rapporte la bataille de saint Drusus contre le chef d'un culte possédé par le démon durant la conquête de la planète, le tout vu par les yeux des Ashleen comme une légende héroïque et mythique. Cette chronique rapporte que la bataille eut lieu sur la colline même où la cathédrale a été construite.

Si deux degrés de réussite ou plus sont obtenus, le lecteur apprend que le culte était fondé sur des mensonges et des tromperies, dressant avec délectation « le frère contre son propre frère ». Les importantes cérémonies et les sacrifices du culte avaient lieu à la tombée de la nuit, après que les adorateurs avaient été forcés de s'affronter entre eux pour montrer qu'ils étaient dignes de servir.

Si les acolytes se sont bien comportés envers Raine et son peuple, en remportant la victoire lors de la précédente attaque sur Lueur d'Espoir, par exemple, ou en montrant leur détermination à affronter la force démoniaque qui semble être revenue, Raine leur fournira un dernier élément d'information transmis par les vieilles légendes.

> *« Les histoires des veuves de jadis, celles qui datent d'avant la venue du saint, prétendent que la seule chose que craignait le Père Corbeau, c'était la plus atroce torture qu'il aimait infliger… Mais de quoi s'agissait-il, ça, je ne pourrais le dire. »*

Les personnages ne peuvent pas contacter Aristarchus ou Lueur d'Espoir par les vox, et ni Raine ni les Ashleen survivants ne sont désireux de retourner à la communauté avec eux. Ils doivent en effet avertir leur propre peuple des redoutables événements qui se préparent.

La danse des corbeaux

Quand les PJ reviennent à Lueur d'Espoir au petit matin, ils s'aperçoivent immédiatement que quelque chose n'est pas normal. Il n'y a pas de gardes aux portes, ni même le long du rempart. On ne voit aucune lumière apparente, sauf un faible halo illuminant la silhouette de la cathédrale au sommet de la colline.

Si les acolytes décident d'enquêter dans le camp, ils y trouveront très peu de gens, et ceux qu'ils découvriront seront traumatisés, choqués, cachés dans le noir et tremblants. Ils trouveront aussi une vingtaine d'habitants morts, qui semblent de façon inquiétante s'être suicidés. La majorité de la population de Lueur d'Espoir a disparu, ce qui ne présage rien de bon.

La *Clota pleureuse* n'est plus qu'une ruine, ses meubles réduits en morceaux et les chambres des PJ mises à sac. S'ils fouillent la chambre d'Aristarchus, elle est dans le même état, mais au prix d'un **test de Fouille Facile (+20)**, ils peuvent trouver son journal sur une tablette de données, endommagée mais encore

359-392-Chapitre 13.indd 385 29/08/08 15:23:54

active. Un **test de Technomaîtrise Assez facile (+10)** permet de transférer le fichier ouvert vers une autre tablette de données. Une lecture rapide révèle le passage suivant, fort révélateur :

« Ô Empereur-Dieu, je ne puis y croire, mais c'est pourtant vrai. Skae m'a emmené dans la cathédrale et j'ai eu la vision authentique de saint Drusus en personne ! Il m'a parlé, à moi, âme indigne que je suis. Oui, tout s'explique maintenant, mon affectation ici, le Tarot qui m'a été donné, tout ce qui m'a amené ici pour que je puisse devenir son Réceptacle, l'instrument béni de sa résurrection ! »

Le prieuré a été le théâtre d'un combat. Au pied des escaliers sont étendus les cadavres de frère Severus et trois autres que les personnages reconnaissent comme étant des prêtres cadets. Tous ont les yeux arrachés. Effondré au milieu des escaliers, ils trouvent frère Lamark encore attaché à ses derniers instants, un aquila serré dans la main et son vieux fusil laser abîmé dans l'autre. Il parvient à parler, mais sa voix n'est plus que l'ombre de ce qu'elle était :

« Mes amis, je suis si heureux d'avoir réussi à tenir… à tenir bon… jusqu'à votre arrivée… Je savais que vous ne nous abandonneriez… serment sacré… Inqui… apporter la lumière au sein des té… ténèbres. J'avais la foi. Vous devez les sauver… sauver mes pauvres ouailles… Il les a emmenés dans la cathédrale, j'ai entendu… il attend… il attend d'être libre et de pouvoir manger… pas… pas trop tard… »

Lamark sombre dans l'inconscience et il faudra réussir un **test de Medicae Difficile (–20)** pour stabiliser son état, ou il mourra. Même s'ils échouent, quoi qu'il puisse arriver désormais, un homme a gardé la foi et est mort en martyr ici cette nuit.

LA CATHÉDRALE DE LA NUIT

Finalement, la seule option qui s'offrira aux acolytes (en dehors de la fuite dans la nuit jusqu'à Port Soufrance et de la possibilité de finir devant un peloton d'exécution) sera de s'approcher de la cathédrale. À l'intérieur, on entend les dernières étapes du rituel, mais il n'est pas trop tard pour empêcher le démon de prendre pleinement possession d'Aristarchus et de jeter son ombre sur tout Iocanthus. Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

Sur le chemin qui monte vers la cathédrale, l'air est lourd et la nuit est si noire que les ténèbres semblent se presser contre les rayons vacillants de vos lampes. Tandis que vous approchez des portes à demi ouvertes de la grande église de Skae, la lumière pâle qui en émane vous glace l'âme et le murmure infernal de voix qui chantent arrive à vos oreilles.

Devant la porte, c'est un spectacle effrayant qui vous accueille : vous voyez Aristarchus debout sur l'autel, au centre de la cathédrale, les cartes du Tarot de l'Empereur en lévitation autour de lui, chacune étant illuminée, comme incandescente, presque au point qu'on ne peut les fixer. Dans cette lumière cruelle et vacillante, vous voyez que les bancs sont remplis des habitants de Lueur d'Espoir, des hommes, des femmes et des enfants figés, comme au garde-à-vous, les yeux écarquillés de terreur, des larmes ruisselant sur leurs joues et leurs bouches psalmodiant des paroles qui ne leur appartiennent pas. Le haut plafond en dôme semble bouillir d'un enchevêtrement de tentacules de ténèbres : le Warp est en train de s'infiltrer dans la réalité.

Pour entrer dans la cathédrale et combattre le démon, chaque PJ doit réussir un **test de Peur Assez difficile (–10)**.

Au centre de la cathédrale, sur l'autel jonché de fleurs de feu follet, se tient Aristarchus, transfiguré, la lumière des cartes du Tarot tournant dans l'air tout autour de lui. Quand les personnages s'approchent, ses yeux s'ouvrent soudainement et il leur crie une tirade dans une langue alambiquée. Les acolytes qui réussissent un **test de Langue (haut gothique) Moyen (+0)** comprennent qu'il parle un dialecte obscur, répétant encore et encore la même phrase : *« Le saint est ressuscité. »*

Derrière le devin torturé et transformé en simple silhouette par la lumière tremblotante, se tient l'abbé Skae. L'homme n'est plus lui-même, c'est évident : les contours de son ombre sont déformés, ses membres sont agités de secousses spasmodiques, sa tête est inclinée et son corps tressaute.

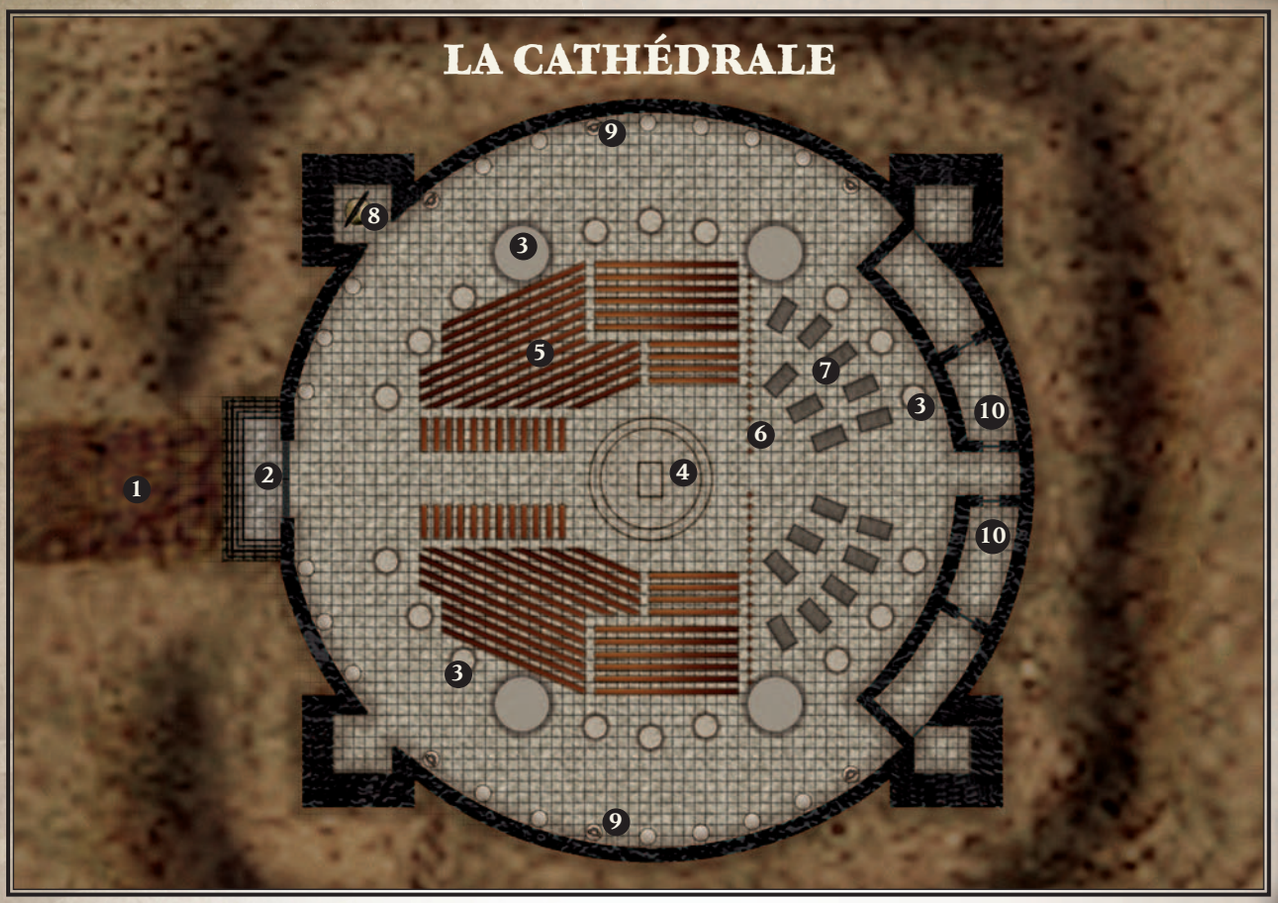
Au-dessus de cette scène, le plafond en dôme est empli d'une masse tourbillonnante de filaments de ténèbres qui se contorsionnent, se tordent et semblent pousser en avant, comme s'ils tentaient impatiemment de briser la membrane qui les retient. À chaque pulsation, à chaque choc, ils se rapprochent d'Aristarchus en contrebas.

Si les personnages se contentent de se précipiter en faisant feu, ils découvriront rapidement que leurs tirs n'ont aucun effet sur Aristarchus. Les balles et l'énergie cessent simplement d'exister en l'atteignant, et la chose qu'est devenue Skae passe immédiatement à l'attaque. Mais s'ils procèdent avec prudence ou tentent de parler à l'une des silhouettes, voici ce qui se passe.

D'une voix qui n'est plus qu'un gargouillement déformé, la chose qu'est devenue Skae dit : « *Ravi que vous soyez arrivés jusqu'ici, mes amis.* » Le corps

359-392-Chapitre 13.indd 386 29/08/08 15:24:01

LA CATHÉDRALE



Légende

1. Sentier de la colline
2. Escalier et entrée
3. Piliers de soutien
4. Estrade surélevée et autel central
5. Bancs
6. Barreaux de séparation en fer
7. Catafalques et cercueils de pierre (vides)
8. Statue de l'aquila
9. Socles de pierre pour statues de saints (la plupart vides)
10. Bureaux des prêtres (actuellement vides)

1 case = 1 mètre

de l'abbé se traîne en avant et vous fixe de ses yeux blancs et ardents. *« Voyez ! Un miracle de la foi ! Voyez ! Saint Drusus nous est revenu ! »* Il éclate d'un rire guttural. *« Bientôt je serai libre, oh, pas dans cette ridicule enveloppe de viande, mais sous une forme impérissable ! Et tout ça, grâce à ces fous sans cervelle et à leur foi ! Ils sont venus gratter dans la boue pour y trouver un saint, et ils ont découvert un dieu ! Les fous ! Si faciles à aveugler, l'un par l'ambition, et l'autre par la vanité. Mais vous, comment vous aveuglerais-je, je me le demande ? Approchez, maintenant, et recevez ma bénédiction ! »*

Les acolytes doivent réussir un **test de Force Mentale Moyen (+0)** pour éviter de lâcher les armes qu'ils tiennent et de s'avancer en titubant vers Tsyiak, car c'est bien lui, le Père Corbeau, le danseur sur le seuil, commandant à la chair morte de l'abbé Skae, une enveloppe temporaire jusqu'à ce qu'un réceptacle plus approprié lui soit fourni.

Tout personnage au passé religieux et qui réussit le **test de Force Mentale** peut entonner le rite de bannissement ou quelque prière similaire à l'Empereur-Dieu, ce qui donnera à ses compagnons une deuxième chance de se libérer de la sombre emprise de la chose.

La confrontation finale

Le profil de la chose qu'est devenue Skae se trouve à la **page 392**.

D'une façon ou d'une autre, à partir de cet instant, une bataille éclate dans la cathédrale. Tsyiak a enfin récupéré un semblant de forme physique et il est d'humeur badine. Il entend bien jouir pleinement du meurtre de chaque créature vivante dans la cathédrale, mais il garde les ouailles de la congrégation pour le moment où il aura entièrement possédé Aristarchus et sera affamé par cette opération. Le danseur sur le seuil est un adversaire effroyablement dangereux : les PJ mourront tous s'ils ne découvrent pas le moyen de le renvoyer rapidement vers le Warp. La simple violence physique pourra au mieux le retarder ou le distraire. De plus, tant qu'Aristarchus se trouve au centre de la sphère tourbillonnante des cartes illuminées, il ne peut pas être blessé directement.

Il existe cependant deux moyens de battre le démon. Le premier consiste à se servir du devin. L'esprit d'Aristarchus est presque submergé par l'influence de Tsyiak, mais il n'est pas entièrement annihilé. Bien qu'il soit ensorcelé pour croire que Tsyiak est la réincarnation de Drusus, quelque part au fond du psyker, une voix lui dit qu'il a été corrompu et trahi par son ambition.

Convaincre Aristarchus ne devrait pas dépendre d'un jet de dé, mais de l'interprétation des joueurs. Si un ou plusieurs des acolytes en appellent de façon poignante à Aristarchus, en particulier après que Tsyiak a blessé ou tué plusieurs personnes (« *Regardez-LE ! Regardez-le, devin ! Est-ce vraiment là saint Drusus ?*

359-392-Chapitre 13.indd 387 29/08/08 15:24:08

Drusus massacrerait-il son propre troupeau, le réduirait-il en esclavage ? »), et réussissent un **test de Charisme** ou d'**Intimidation Assez difficile (–10)** pour capter son attention, le devin émergera peu à peu de son illusion en 1 round. La lumière des cartes commencera alors à trembloter et la chose qu'est devenue Skae se rendra compte instantanément que quelque chose a mal tourné.

Si les personnages réussissent à réveiller Aristarchus, il donnera sa vie en se jetant contre les cartes illuminées et en court-circuitant le rituel, s'immolant au passage. Le choc de la chute du psyker se répercute alors dans le Warp et les cartes éclatent en mille morceaux, projetant des shrapnels de cristal liquide et des tentacules de flammes psychiques tandis que le portail ouvert dans le toit semblera aspiré vers le haut dans le néant et que la chose qu'est devenue Skae sera consumée, hurlant en étant renvoyée dans le Warp.

La seconde méthode, si les PJ ont été très attentifs, est la blessure que le démon inflige à autrui mais qu'il craint plus que tout : la cécité.

Il faut crever les deux yeux de la chose. L'opération est extrêmement dangereuse, nécessite une arme appropriée et impose un malus de **–20** aux attaques de corps à corps et de **–30** aux attaques à distance. Chaque œil doit être visé séparément, et il faut infliger à chacun 6 points de dégâts pour le détruire (le démon n'a aucune défense contre ce genre d'attaque). Si ses yeux sont crevés, l'énergie du Warp s'échappe des orbites vides tandis que la chose s'effondre, provoquant une surcharge d'énergie dans les cartes de Tarot. Celles-ci sont détruites, ainsi qu'Aristarchus, emportant le toit de la cathédrale dans une explosion de ténèbres et de flammes.

S'ils ont échoué à convaincre Aristarchus, n'ont pas compris ce que redoutait le Père Corbeau ou n'ont essayé aucune des deux options, la chose qu'est devenue Skae les déchiquettera un à un.

Il est tout à fait possible que les acolytes « perdent » même s'ils ont eu les bonnes idées. Après tout, il s'agit là d'une manifestation démoniaque à grande échelle. Dans ce cas, vous pouvez peut-être commencer une nouvelle partie impliquant la disparition d'une équipe d'investigation inquisitoriale sur Iocanthus.

Tout ce qui reste du Tarot d'Aristarchus après la fin, c'est une carte unique, le Magus sans visage des Executeria. Si on endommage la carte, on peut discerner le circuit de cristal interne, qu'un personnage doté de la compétence **Connaissances interdites (archéotechnologie)** ou **Connaissances interdites (xenos)** peut reconnaître au premier coup d'œil comme étant issue d'une technologie xenos, ce qui fait du jeu un blasphème à la fois contre l'Ecclésiarchie et l'Adeptus Mechanicus.

La cathédrale ne sera plus qu'une coquille vide remplie de plusieurs centaines de personnes hurlantes et traumatisées, mais au moins elles vivront. Les PJ ont réussi à sauver d'innombrables vies et âmes supplémentaires qui auraient été perdues si le danseur sur le seuil avait été libéré.

Récompenses

Les acolytes devraient gagner environ 50 à 200 xp par session de jeu s'ils s'en sortent bien, avec un bonus de 50 xp pour les déductions particulièrement astucieuses, le fait d'avoir dévoilé le complot et leur bravoure générale face au démon. S'ils ont réussi à bannir le danseur sur le seuil et à sauver le peuple de Lueur d'Espoir, une récompense supplémentaire de 100 xp par PJ survivant à la scène finale est tout désignée.

Tout personnage qui a réussi à aveugler la chose qu'est devenue Skae ou à arracher Aristarchus à sa transe reçoit 1 point de Destin supplémentaire et permanent. Les acolytes en auront bien besoin, car le danseur sur le seuil n'est pas du genre à oublier un tel affront.

En conclusion

Il ne reste plus qu'à décrire les conséquences de l'aventure. Si les PJ sont restés justes et vertueux dans leurs actes, les Ashleen ne tournent pas le dos à l'Empereur. En fait, s'ils ont permis de battre les fanatiques de la Voix et ont réussi à sauver Raine, sans parler de repousser le démon, ils se sont fait une réputation de héros chez les Ashleen. Les acolytes découvriront aussi que les derniers moments du démon ont envoyé une onde d'énergie qui a assommé les astropathes jusqu'à la bordure du système, et une fois qu'on en aura localisé l'épicentre, des secours arriveront bien vite. L'Inquisition voudra naturellement un rapport complet sur tout ce qui s'est passé et rappellera le groupe entier au bastion Serpentis pour un « examen de contamination ». L'Inquisition voudra en particulier des détails extrêmement précis sur la déchéance d'Aristarchus et sa mort. D'un point de vue personnel, le maître des acolytes s'intéressera de près à la carte du Tarot de l'Empereur corrompue que possédait son ancien disciple.

Idées de suite

Si les personnages ont réussi (du moins faut-il l'espérer) à juguler la menace immédiate que constituaient Aristarchus et Tsyiak, l'œuvre de l'Inquisition n'est jamais terminée. La corruption, la tromperie et l'hérésie rôdent partout, omniprésentes dans le monde sombre et sinistre de Warhammer 40,000. Voici quelques brèves idées de suite que vous, MJ, pouvez transformer en aventures complètes.

Technologie xenos

Le Tarot de l'Empereur d'Aristarchus a été dévoilé comme étant le fruit d'une technologie xenos, mais d'où venait-il ? L'enquête pour retrouver la source de cette technologie illégale se poursuit dans **« Loués soient les Justes »**, que vous trouverez dans le recueil d'aventures Dark Heresy : ***Purifier par le feu.***

Le danseur sur le seuil

Tsyiak est vaincu, mais pas découragé. Le démon a eu le temps de goûter aux plaisirs de l'espace réel avant d'être renvoyé dans le Warp, ce qui ne fait qu'accroître son courroux et son désir de vengeance. Le danseur sur le seuil est perspicace, et il cherchera tranquillement un recoin obscur dans l'esprit d'un des acolytes pour y semer les graines de la corruption et de la déchéance. Peut-être que Tsyiak peut devenir un ennemi récurrent dans votre campagne, semant les futures missions des personnages de pièges, de tromperies et de meurtres. Au fil du temps, des indices et des rencontres disparates amèneront les PJ à réaliser qu'une main démoniaque invisible les mène à la damnation, et ils ne découvriront qu'en dernier lieu qu'il s'agit de leur vieil ennemi, le Père Corbeau !

Le châtiment de l'hérésie

Après avoir été soumis à un test de contamination au bastion Serpentis, les acolytes sont (du moins faut-il l'espérer) déclarés libres de toute souillure du Warp. Selon l'Inquisition, la situation est loin

359-392-Chapitre 13.indd 388 29/08/08 15:24:14

d'être claire à Iocanthus, et les personnages sont chargés de retourner à Lueur d'Espoir pour déterminer si quiconque parmi la populace a été infecté par l'incursion démoniaque provoquée par l'abbé Skae. Durant l'intervalle, la Voix de Seth a fait la guerre au chef Kos'ke et aux autres chefs ashleen. Les PJ arrivent au beau milieu du massacre qui fait rage, et ils sont courtisés par les deux camps, qui voudraient bien s'attirer les faveurs d'agents de l'Imperium. S'agit-il juste d'une nouvelle guerre tribale, comme il y en a eu des milliers sur Iocanthus ? Ou faut-il voir là l'œuvre de Tsyiak, agissant dans l'ombre et ramenant les acolytes à Lueur d'Espoir pour exercer la vengeance du danseur sur le seuil ?

Incognito

Tandis que la prochaine récolte de pollen de feu follet approche, des preuves de sabotage dans Port Souffrance et dans les environs se font jour. Les ouvriers du port, las de leurs bas salaires et de leurs rudes conditions de travail, parlent à voix basse de rébellion. Des cadavres de travailleurs assassinés commencent à apparaître, tous étouffés par de grandes quantités de pollen qu'on leur a enfoncées dans la gorge. Qui fomente la rébellion et le trouble à Port Souffrance ? Qui menace la sécurité du port et le transit du précieux pollen de feu follet ? Les personnages sont envoyés sous couverture, se faisant passer pour des ouvriers pour enquêter au sein des guildes de travailleurs du port afin de découvrir l'origine de ce comportement séditieux. Ils doivent découvrir qui commet les meurtres et y mettre un terme avant que la situation ne dégénère en soulèvement à grande échelle et en émeutes. S'agit-il d'un simple acte de défi ou y a-t-il quelque chose de vraiment malveillant et corrompu qui rôde dans les ombres de Port Souffrance ?

PNJ et créatures

1re partie : Le Brazen Sky

Sebek le cambusier

Profil de Sebek le cambusier								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	20	25	30	28	33	35	30	30

Déplacement : 2/4/6/12 **Points de Blessures :** 9

Compétences : Charisme (Soc), Connaissances générales (mondes du secteur, technologie) (Int), Duperie (Soc), Évaluation +10 (Int), Langue (bas gothique) (Int), Marchandage +10 (Soc), Métier (valet +10) (Int), Technomaîtrise (Int), Vigilance (Per).

Talents : aucun.

Armure : aucune.

Armes : mains nues (1d5 ; spécial).

Équipement : tablette de données, insigne de rang.

2e partie : Débarquement planétaire

Aristarchus le devin

Profil d'Aristarchus le devin								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
29	31	28	29	33	43	32	47	39

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 15

Compétences : Alphabétisation (Int), Codes secrets (acolyte) (Int), Concentration +10 (FM), Conduite (véhicules terrestres) (Ag), Connaissances générales (Credo impérial +10, Imperium +10) (Int), Connaissances scholastiques (archaïques, occulte) (Int), Duperie (Soc), Esquive (Ag), Langue (bas gothique) (Int), Logique (Int), Métier (voyant +10) (Soc), Orientation (surface) (Int), Psychologie (Per), Psyniscience +10 (Per), Survie (Int), Vigilance (Per).

Talents : Constitution solide (×2), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Méditation, Niveau Psy 1, Niveau Psy 2, Niveau Psy 3, Pouvoir psychique (×2), Pouvoir psychique mineur (×4), Puits de pouvoir.

Pouvoirs psychiques (Niveau Psy 3 ; divination) : Affaiblissement du voile (9 ; 1 AC ; prolongeable ; 30 m), Aperçu (18 ; ½ AC ; utilisateur), Atténuation de la douleur (8 ; ½ AC ; 10 m), Aura d'inspiration (6 ; 1 AC ; prolongeable ; utilisateur), Bruit blanc (8 ; 1 AC ; prolongeable ; 10 m), Déjà-vu (8 ; ½ AC ; 30 m), Détection des présences (7 ; ½ AC ; prolongeable ; 50 m), Étanchement (8 ; ½ AC ; 10 m), Guérison (7 ; 1 AC ; 10 m), Invocation d'objet (5 ; ½ AC ; illimitée), Malédiction d'arme (8 ; 1 AC ; 50 m), Oubli (6 ; ½ AC ; 10 m), Précognition (6 ; ½ AC ; prolongeable ; utilisateur), Psychométrie (16 ; 1 AC ; prolongeable ; utilisateur), Vision à distance (17 ; 1 AC ; prolongeable ; 1 km x BFM).

Armure : gilet composite (Corps : 4 PA).

Armes : pistolet laser compact (15 m ; C/–/– ; 1d10+1 E ; Pén : 0 ; AT : 15 ; Rch : 1 AC ; Attributs : fiable), couteau (3 m ; 1d5+2 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive).

Équipement : cellule énergétique de pistolet laser, canne, autoplume, tablettes de données, lampe, vox personnel, robes grises, sac de soie avec sceaux de pureté, livre des saints impériaux, pix-enregistreur, psyconduit (Tarot impérial), marque d'assermentation.

359-392-Chapitre 13.indd 389 29/08/08 15:24:22

Kerred Smyk

Profil de Kerred Smyk								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
20	25	22	30	30	31	30	26	35

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10

Compétences : Alphabétisation (Int), Commandement (Soc), Connaissances générales (Imperium, Administratum) (Int), Duperie (Soc), Évaluation +10 (Int), Langue (bas gothique, haut gothique) (Int), Logique (Int), Marchandage +10 (Soc), Métier (collecteur d'impôt) (Int), Vigilance (Per).

Talents : Formation aux armes de poing (laser).

Armure : gilet composite caché (Corps : 4 PA).

Armes : pistolet laser compact (15 m ; C/–/– ; 1d10+1 E ; Pén : 0 ; AT : 15 ; Rch : 1 AC ; Attributs : fiable).

Équipement : robe de sous-consul, vox personnel, anneau sigillaire codeur de l'Administratum, tablette de données.

Voyous ashleen

Profil des voyous ashleen								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
28	28	35	35	30	18	27	25	30

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10

Compétences : Duperie (Soc), Esquive (Ag), Intimidation (F), Langue (bas gothique) (Int), Résistance aux intoxications (E), Survie (Int), Vigilance (Per).

Talents : Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS).

Armure : aucune.

Armes : gourdin (1d10+3 I ; Attributs : primitive), couteau (3 m ; 1d5+3 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive), revolver (30 m ; C/–/– ; 1d10+3 I ; AT : 6 ; Rch : 2 AC ; Attributs : fiable).

Équipement : vêtements récupérés, peinture faciale, 1d10 balles de revolver supplémentaires.

3e PARTIE : LA CATHÉDRALE NOIRE

Abbé missionnaire Orland Skae

Profil de l'abbé missionnaire Orland Skae								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
28	32	29	38	26	43	33	47	41

Déplacement : 2/4/8/16 **Points de Blessures :** 12

Compétences : Alphabétisation +10 (Int), Charisme (Soc), Commandement (Soc), Connaissances générales (Credo impérial +10, Ecclésiarchie +20, Imperium +10, Iocanthus +10) (Int), Connaissances interdites (hérésie) (Int), Connaissances scholastiques (légendes) (Int), Duperie (Soc), Enquête (Soc), Expression artistique (chanteur) (Soc), Langage secret (Ecclésiarchie) (Int), Langue (bas gothique, haut gothique) (Int), Marchandage (Soc), Métier (cuisinier) (Int), Métier (intendant) (Int), Vigilance (Per).

Talents : Constitution solide (×2), Formation aux armes de base (MS, primitives), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Nerfs d'acier, Pair (Ecclésiarchie), Résistance (chaleur).

Armure : aucune.

Armes : couteau (3 m ; 1d5+2 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive).

Équipement : bâton, robe ecclésiastique, aquila d'argent (porte-bonheur), plus tout autre objet nécessaire.

Frère Lamark

Profil de frère Lamark								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
37	43	41	35	26	25	26	42	39

Déplacement : 2/4/8/16 **Points de Blessures :** 16

Compétences : Alphabétisation +10 (Int), Codes secrets (jargon militaire) (Int), Conduite (véhicules terrestres) (Ag), Connaissances générales (Credo impérial, Ecclésiarchie, Imperium, technologie) (Int), Enquête (Soc), Escalade (F), Intimidation (F), Jeu (Int), Langage secret (militaire) (Int), Langue (bas gothique, haut gothique) (Int), Métier (copiste, sergent instructeur) (Int), Résistance aux intoxications (E), Survie (Int), Technomaîtrise (Int), Vigilance (Per).

Talents : Assommement, Attaque rapide, Constitution solide (×3), Formation aux armes de base (laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS), Rechargement rapide, Sur ses gardes.

Armure : aucune.

Armes : couteau monomoléculaire (3 m ; 1d5+4 P ; Pén : 2), fusil laser (100 m ; C/3/– ; 1d10+3 E ; Pén : 0 ; AT : 60 ; Rch : 1 AC ; Attributs : fiable).

Équipement : cellule énergétique pour fusil laser, lampe, robe ecclésiastique, *Manuel d'incorporation du fantassin impérial*.

Frère Severus

Profil de frère Severus								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	57	30	35	37	30	31	33	22

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 12

Compétences : Conduite (véhicules terrestres) (Ag), Connaissances générales (Credo impérial, Imperium) (Int), Déplacement silencieux +10 (Ag), Escalade +10 (Ag), Esquive +10 (Ag), Langue (bas gothique, dialecte mortressen) (Int), Survie +10 (Int), Vigilance (Per).

Talents : Constitution solide (×2), Formation aux armes de base (laser, MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives, tronçonneuses), Formation aux armes de poing (laser), Rechargement rapide, Sens aiguisés (vue).

Armure : gilet pare-balles (Corps : 3 PA).

359-392-Chapitre 13.indd 390 29/08/08 15:24:31

Armes : hache monomoléculaire (1d10+4 P ; Pén : 2 ; Attributs : mal équilibrée), pistolet laser (30 m ; C/–/– ; 1d10+2 E ; Pén : 0 ; AT : 30 ; Rch : 1 AC ; Attributs : fiable), couteau (3 m ; 1d5+3 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive).

Équipement : cellule énergétique pour fusil laser, cellule énergétique pour pistolet laser, robe ecclésiastique.

Hexalide corrompu

Profil d'hexalide corrompu								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
38	–	50	43	40	13	33	18	–

Déplacement : 6/12/18/36 **Points de Blessures :** 20

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Vigilance (Per).

Talents : aucun.

Traits : Armure naturelle 3, Au-delà, Bestial, Peur 1, Quadrupède, Robuste.

Armure : naturelle (Toutes : 3 PA).

Armes : langue barbelée (1d10+6 P ; Attributs : primitive ; peut être utilisée pour effectuer des attaques de saisie).

Pèlerin type de Lueur d'Espoir

Profil de pèlerin type de Lueur d'Espoir								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
24	22	36	30	30	23	30	25	28

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10

Compétences : Connaissances générales (Imperium) (Int), Langue (bas gothique) (Int), Métier (un au choix), Survie (Int), Vigilance (Per).

Talents : Formation aux armes de corps à corps (primitives), certains ont également Formation aux armes de base (MS).

Armure : aucune.

Armes : mains nues (1d5 ; spécial), ou soit un gourdin (1d10+3 I ; Attributs : primitive), soit un couteau (3 m ; 1d5+3 P ; Attributs : primitive), soit plus rarement un fusil de chasse (150 m ; C/–/– ; 1d10+3 I ; Pén : 0 ; AT : 5 ; Rch : 1 AC ; Attributs : précise).

Équipement : vêtements poussiéreux, objet votif.

4e PARTIE : LA FOI TRAHIE

Cavaliers ashleen de Kos'ke

Profil des cavaliers ashleen de Kos'ke								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
30	25	35	42	33	27	34	42	28

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 12

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Dressage (Soc), Duperie (Soc), Langue (bas gothique, dialecte de clan), Pistage (Int), Résistance aux intoxications (E), Survie +10 (Int), Vigilance (Per).

Talents : Formation aux armes de base (MS), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS, primitives).

Armure : cuir renforcé (Corps : 4 PA ; Bras : 2 PA ; Jambes : 2 PA ; Type d'armure : primitive).

Armes : sabre (1d10+3 P ; Pén : 0 ; Attributs : équilibrée, primitive), revolver (30 m ; C/–/– ; 1d10+3 I ; Pén : 0 ; AT : 6 ; Rch : 2 AC ; Attributs : fiable) ou pistolet-mitrailleur (30 m ; C/–/6 ; 1d10+2 I ; Pén : 0 ; AT : 18 ; Rch : 1 AC) ; lance (10 m ; 1d10+3 P ; Pén : 0 ; Attributs : primitive) ou fusil (30 m ; C/–/– ; 1d10+4 I ; Pén : 0 ; AT : 2 ; Rch : 2 AC ; Attributs : dispersion, fiable).

Équipement : 2 recharges complètes pour chaque arme, 12 cartouches de fusil à pompe, chien de poussière, rations PR, gourde d'eau, sac à trophées de guerre (porte-bonheur).

Chef de guerre Kos'ke

Profil du chef de guerre Kos'ke								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
46	36	48	43	43	36	41	34	31

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 16

Compétences : Commandement (Soc), Connaissances générales (clans des seigneurs de la guerre) (Int), Dissimulation (Ag), Dressage +10 (Soc), Duperie (Soc), Escalade (F), Esquive +10 (Ag), Intimidation (F), Langue (bas gothique, dialecte de clan) (Int), Marchandage (Soc), Orientation (surface) (Int), Résistance aux intoxications (E), Survie +10 (Int), Vigilance (Per).

Talents : Attaque rapide, Combat à deux armes (corps à corps), Combat à deux armes (tir), Combat aveugle, Constitution solide (×4), Formation aux armes de base (laser, MS, primitives), Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de jet (primitives), Formation aux armes de poing (laser, MS, primitives), Résistance physique, Sur ses gardes, Vigoureux.

Armure : armure dépareillée (corps : 3 PA ; bras et jambes : 2 PA).

Armes : sabre (1d10+4 P ; Pén : 0 ; Attributs : équilibrée, primitive), pistolet laser (30 m ; C/–/– ; 1d10+2 E ; Pén : 0 ; AT : 30 ; Rch : 1 AC ; Attributs : fiable), fusil à pompe (30 m ; C/–/– ; 1d10+4 I ; Pén : 0 ; AT : 8 ; Rch : 2 AC ; Attributs : dispersion), couteau (3 m ; 1d5+4 P ; Attributs : primitive), 2 revolvers (30 m ; C/–/– ; 1d10+3 I ; Pén : 0 ; AT : 6 ; Rch : 2 AC ; Attributs : fiable).

Équipement : 2 cellules énergétiques pour pistolet laser, 12 balles de revolver, 24 cartouches de fusil à pompe, chien de poussière, 30 trônes (âmes).

Chiens de poussière

Profil des chiens de poussière								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
38	–	40	35	40	15	45	35	10

Déplacement : 5/10/15/30 **Points de Blessures :** 18

359-392-Chapitre 13.indd 391 29/08/08 15:24:41

Compétences : Déplacement silencieux (Ag), Dissimulation (Ag), Pistage +20 (Int), Vigilance +20 (Per).
Talents : Assommement, Charge de berserker, Sens aiguisés (odorat, ouïe, vue), Sprint, Talentueux (Déplacement silencieux).
Traits : Armes naturelles (morsure), Bestial, Nyctalope, Taille (Grande).
Armure : armure naturelle (Toutes : 2 PA)
Armes : morsure (1d10+6 P ; Attributs : primitive).

Esha Raine, la Chantemort

Profil d'Esha Raine								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
27	28	36	38	35	44	47	43	38

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 12
Compétences : Alphabétisation (Int), Charisme (Soc), Concentration (FM), Connaissances générales (clans des seigneurs de guerre, Credo impérial) (Int), Connaissances interdites (Warp) (Int), Connaissances scholastiques (histoire locale +10, Iocanthus +10, occulte +10) (Int), Dressage (Int), Duperie (Soc), Enquête (Soc), Expression artistique (chanteur +10, conteur +10) (Soc), Langue (bas gothique, dialecte de clan, haut gothique) (Int), Medicae +10 (Int), Métier (herboriste, voyant) (Int), Survie (Int), Vigilance +10 (Per).
Talents : Constitution solide, Formation aux armes de corps à corps (primitives), Méditation, Paranoïa, Sommeil léger.
Armure : aucune.
Armes : couteau (3 m ; 1d5+3 P ; Attributs : primitive).
Équipement : loques de veuve, collier gri-gri (porte-bonheur).

Fanatiques de la Voix

Profil des fanatiques de la Voix								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
25	25	30	40	30	16	33	45	23

Déplacement : 3/6/9/18 **Points de Blessures :** 10
Compétences : Connaissances générales (Credo impérial) (Int), Duperie (Soc), Esquive (Ag), Survie (Int), Vigilance (Per).
Talents : Foi inébranlable, Formation aux armes de corps à corps (primitives), Formation aux armes de poing (MS), Frénésie.
Armure : aucune.
Armes : variable. Les fanatiques sont généralement munis d'une des armes suivantes : hachoir (1d10+5 P ; Attributs : mal équilibrée, primitive), fusil (30 m ; C/–/– ; 1d10+4 I ; Pén : 0 ; AT : 2 ; Rch : 2 AC ; Attributs : dispersion, fiable), pistolet-mitrailleur (30 m ; C/–/6 ; 1d10+2 I ; Pén : 0 ; AT : 18 ; Rch : 1 AC) ou fusil laser (100 m ; C/3/– ; 1d10+3 E ; Pén : 0 ; AT : 60 ; Rch : 1 AC ; Attributs : fiable).
Équipement : vêtements en lambeaux, 2 recharges complètes pour l'arme choisie.

Leader des fanatiques de la Voix

Comme ci-dessus, mais ajoutez +10 en CC, +10 en E, +2 Points de Blessures, Intimidation +10 (Soc) et un gilet pare-balles (Corps : 4 PA). Doté d'un hachoir et d'un canon de poing (35 m ; C/–/– ; 1d10+4 I ; Pén : 2 ; AT : 5 ; Rch : 2 AC).

5e Partie : Le Danseur sur le Seuil

Corbeaux de schiste

Profil des corbeaux de schiste								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
35	–	10	20	40	10	35	20	–

Déplacement : 2/4/6/12 **Points de Blessures :** 15 par nuée
Compétences : Esquive +10 (Ag), Vigilance +20 (Per).
Talents : aucun.
Traits : Au-delà, Bestial, Essaim (nuée†), Peur 1, Vol 8.
†**Essaim (nuée)** : toute attaque effectuée à l'aide d'une arme dépourvue des attributs dispersion ou zone d'effet, n'inflige que la moitié des points de dégâts. Dans la plupart des situations, on ne peut pas effectuer d'action de saisie ou de renversement contre un essaim, et il n'est pas sujet à l'effroi.
Armure : aucune.
Armes : becs acérés (1d5+3 P ; Attributs : déchirante, primitive).

La chose qu'est devenue Skae

Profil de la chose qu'est devenue Skae								
CC	CT	F	E	Ag	Int	Per	FM	Soc
48	20	(10) 55	(10) 53	50	58	53	50	60

Déplacement : 5/10/15/30 **Points de Blessures :** 37
Compétences : Charisme (Soc), Commandement (Soc), Connaissances interdites (Warp) (Int), Connaissances scholastiques (toutes celles requises) (Int), Duperie +10 (Soc), Esquive (Ag), Psyniscience (Per), Vigilance (Per).
Talents : Attaque rapide, Cible rapide, Réflexes éclair, Sprint.
Traits : Armes naturelles (mains distendues), Au-delà, Démoniaque (BE 10), Force surnaturelle (×2), Nyctalope, Peur 2†, Présence démoniaque‡, Régénération,
†Le fait de voir la chose qu'est devenue Skae impose un **test de Peur Assez difficile (–10)**, (cf. **page 230**).
‡**Présence démoniaque :** toutes les créatures dans un rayon de 20 mètres subissent **un malus de –10 aux tests de Force Mentale** à cause de l'aura effroyable et des ténèbres animées qui émanent de la chose.
Armure : aucune.
Armes : force brute (1d5+10 I ; Attributs : primitive)
Note : la chose est un réceptacle grossier, et cette forme ne détient qu'une parcelle de la puissance psychique du danseur sur le seuil. La chose est vulnérable à l'aveuglement, voir **5e partie**.

359-392-Chapitre 13.indd 392 29/08/08 15:24:46